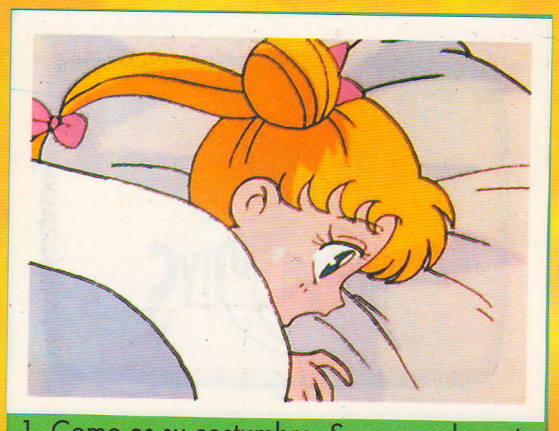
ALBUM

SAILOR MOON

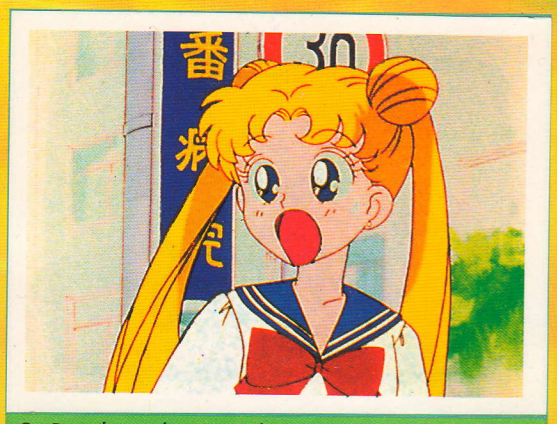
TM & © 1996 N. TAKEUCHI/KODANSHA, TOEI ANIMATION. All rights reserved.

"COMO UNA NIÑA MIEDOSA SE CONVIERTE EN SAILOR SCOUT"

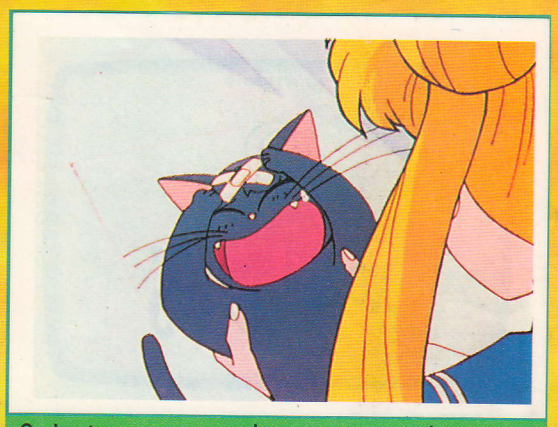


1. Como es su costumbre, Serena se levanta tarde para ir a la escuela. Una vez más tiene que salir aprisa de casa.

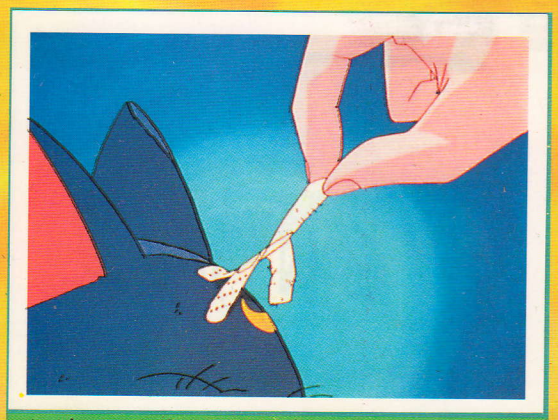
Hace mucho tiempo, existía en la Luna un reino pacífico llamado Milenio de Plata. En este lugar, nadie imaginaba que Mente Diabólica se apoderaba de la Tierra, con el objetivo de atacar al reino del Milenio y apoderarse del Cristal de Plata. Los defensores de la Luna al verse agredidos, rechazaron el ataque gracias a la poderosa energía del Cristal. A pesar de ello, el reino fue destruido. La reina de la Luna quiso entonces que la princesa y los guerreros tuvieran una vida feliz, en un lugar más tranquilo. Por esta razón, Bunny y los demás terrícolas son la reencarnación de quienes pelearon en aquella batalla. Pero... ha surgido otra mente diabólica y los guerreros deberán intervenir de nuevo, porque no habrá paz en el mundo si no protegemos el valioso Cristal de Plata de sus perversos enemigos.



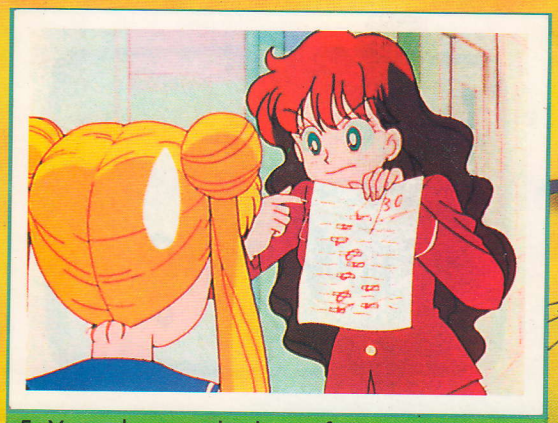
2. Rumbo a la escuela, Serena se detiene al ver que unos niños maltratan a una gatita. "¡Dejen en paz al animalito!" les grita; los niños entonces echan a correr.



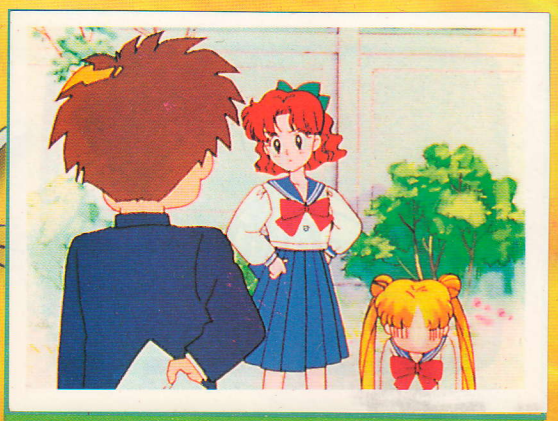
3. La joven toma a la gata en sus brazos y observa que la mascota lleva un vendaje que los niños le pusieron.



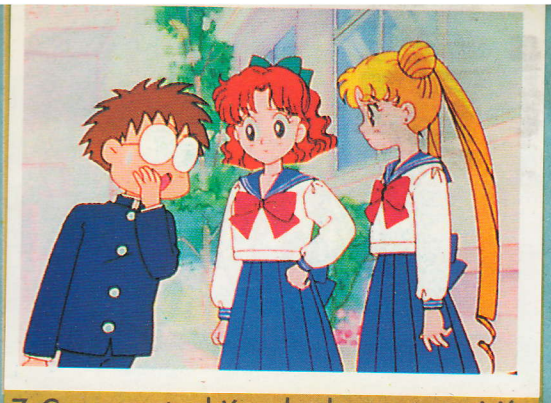
4. Al quitar el vendaje, Serena descubre una pequeña marca en forma de luna en la frente de la gata. En ese momento recuerda que debe apresurarse para llegar al colegio.



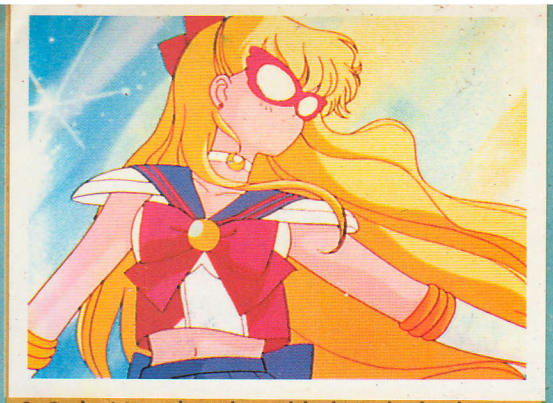
5. Ya en la escuela, la profesora reprende a Serena por llegar retrasada. "Para colmo, has obtenido bajas calificaciones en el examen", le dice muy seria la maestra.



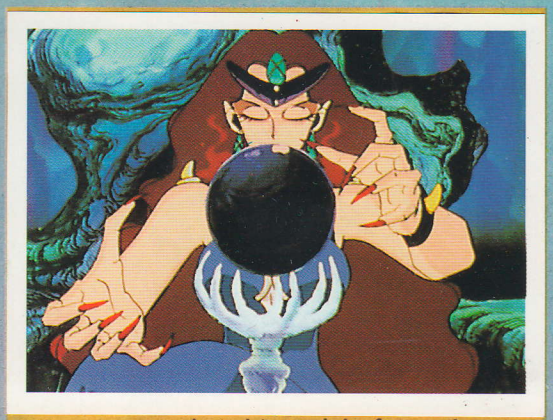
6. Durante el recreo, los amigos de Serena comentan sobre el examen. Molly trata de distraer a su amiga para que no se sienta triste.



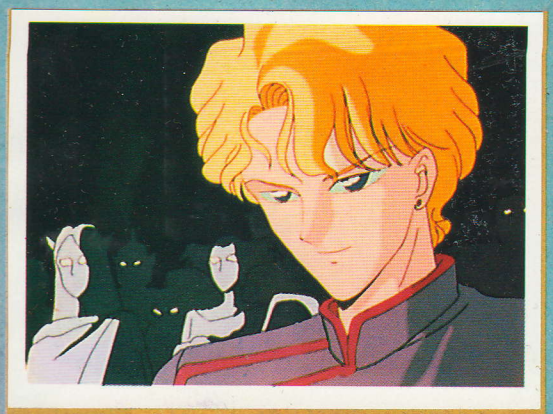
7. Conversan también sobre la nueva aparición de Sailor V, una heroína que lucha por la causa de la justicia.



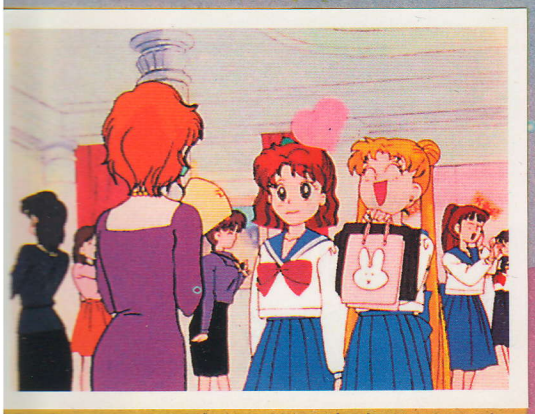
8. Sailor V combate la maldad y se ha hecho muy famosa entre los jóvenes con su traje de marinero.



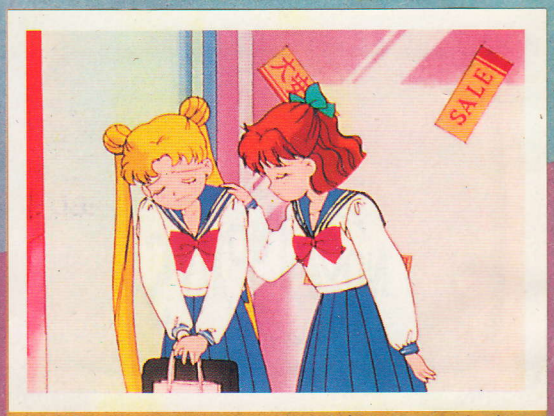
9. En tanto, en algún lugar del infierno, la reina Beryl ordena conseguir energía para el amo, quien desea el Cristal de Plata.



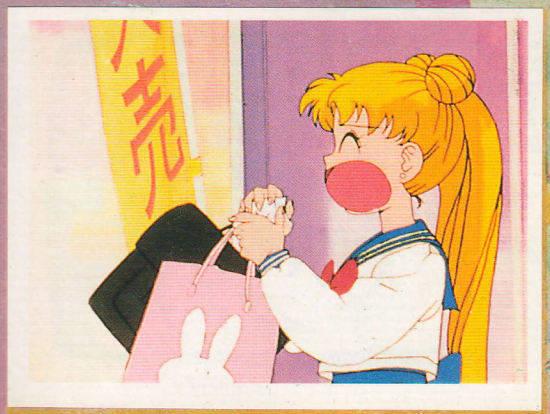
10. El diabólico Jedite aparece y explica a Beryl que Morgana, una de sus fieles servidoras, ha partido en búsqueda de energía humana.



1. Serena va a la joyería de la mamá de Molly. Admira las grandes ofertas, pero no puede comprar nada.

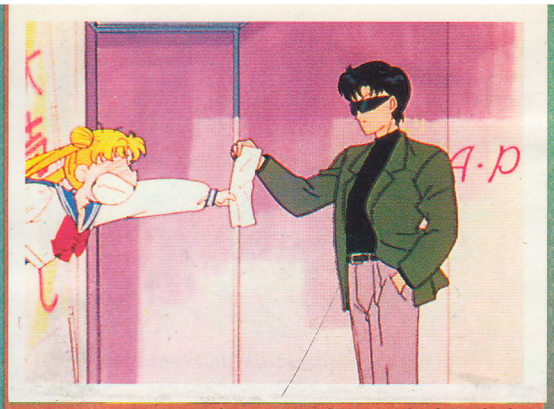


12. La joven está arrepentida por no haber estudiado. "Si aprobaba, quizás mami me hubiese comprado algo", piensa.

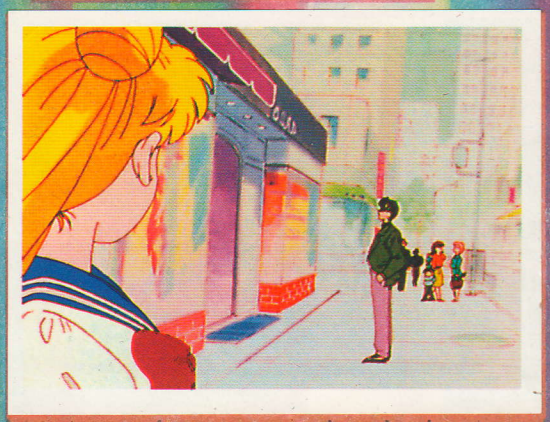


13. "No quiero llevar esto a casa", dice molesta; entonces, tira al suelo la hoja del examen.

14. La hoja de papel golpea a Darien, quien al ver las calificaciones de Serena la llama "cabeza hueca".



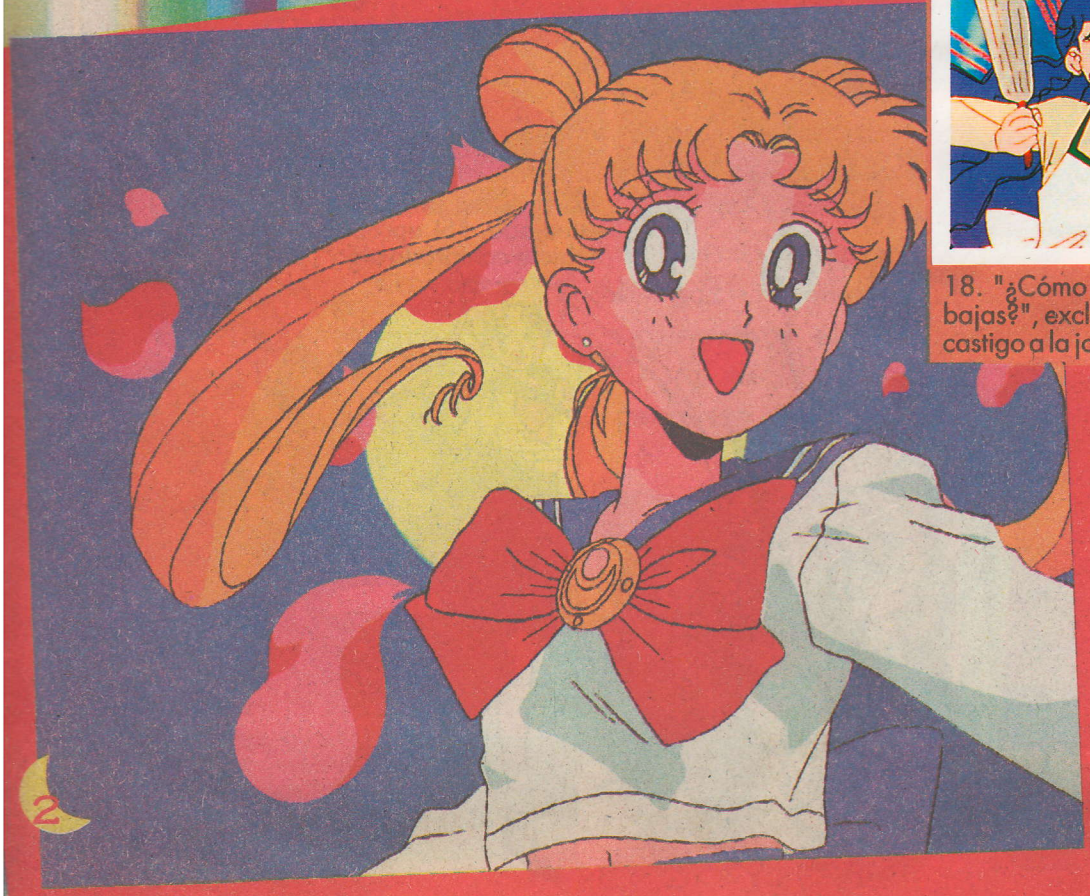
15. Serena se molesta por lo que le ha dicho Darien y le quita el examen; luego, le hace unas muecas y se aleja rápidamente.

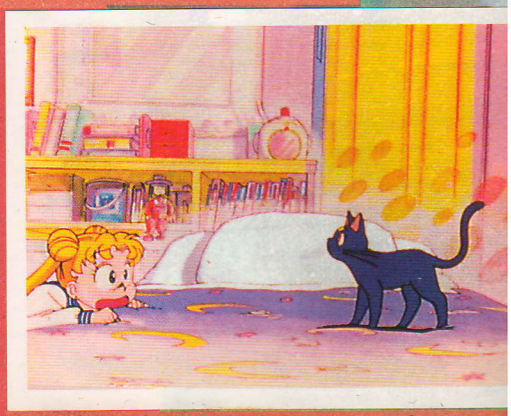


16. Aunque le parece que el muchacho es muy extraño, hay algo en él que agrada a Serena.

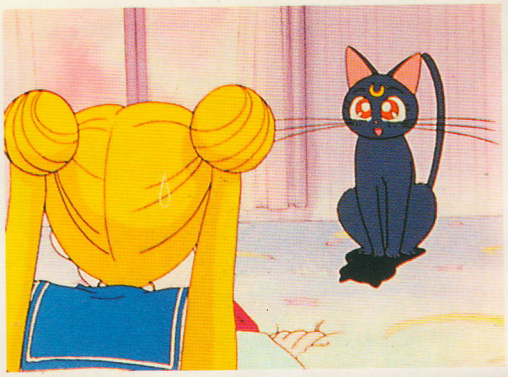
17. Cuando Serena llega a casa, su mamá le pregunta por el resultado del examen. Ella no tiene más remedio que enseñárselo.

18. "¿Cómo puedes tener calificaciones tan bajas?", exclama la madre; luego, impone un castigo a la jovencita.

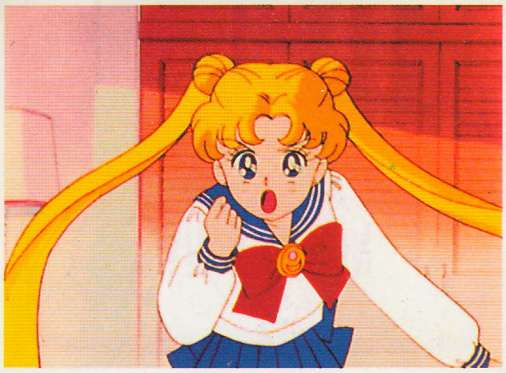




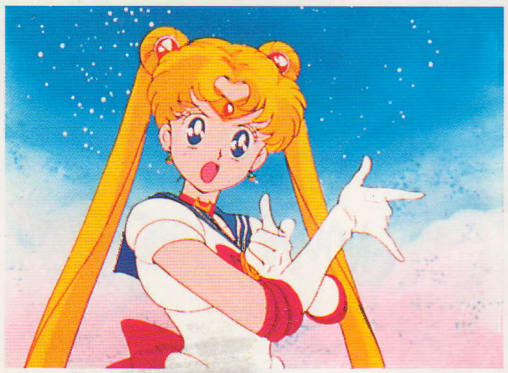
19. Ya en su cuarto, Serena queda muy s prendida cuando la gata que salvó le dice: " eres una Sailor Scout".



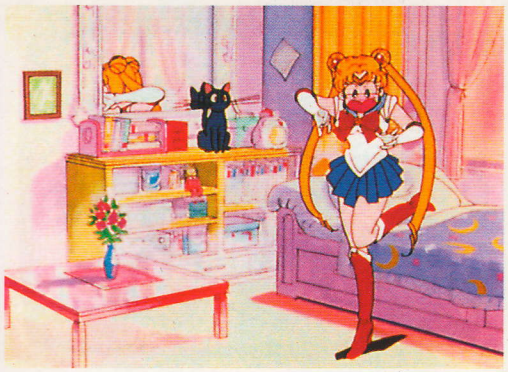
20. "Serena, ahora deberás unirte a la Princesa y a las Sailor Scout", señala Luna, la gata. Enseguida le obsequia un medallón.



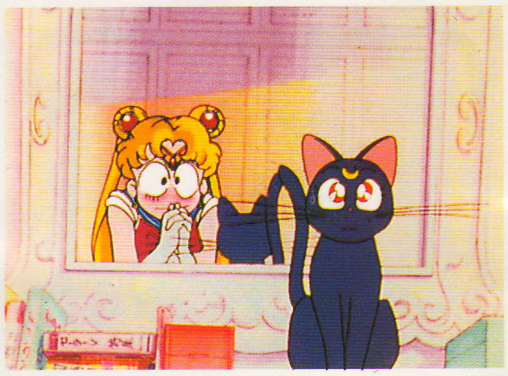
21. Como Serena no le cree ni una palabra, Luna le pide que repita con ella: "¡Por el Poder del Prisma Lunar!".



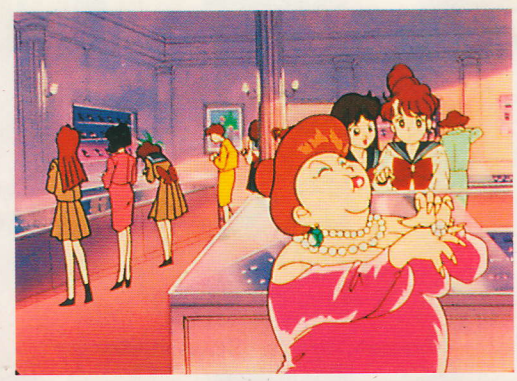
22. La joven repite lo que dice la gata y al instante se convierte en Sailor Moon, una de las cinco Sailor Scout.



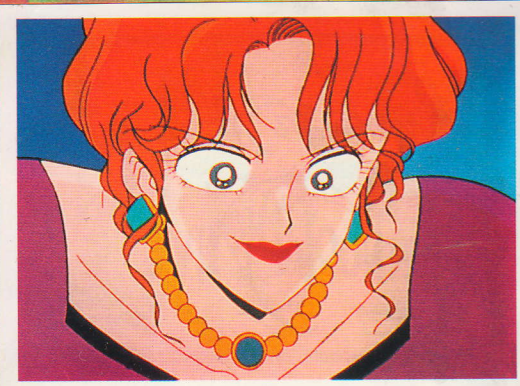
23. "Pero, ¿qué es esto? ¡Me he transformado!", exclama Serena. "Ahora sí me crees, ¿no es verdad?", pregunta Luna.



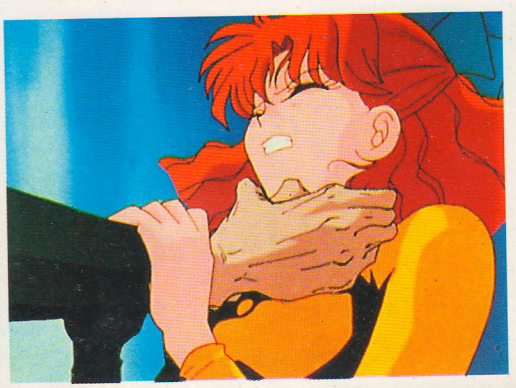
24. Luna avisa a Serena que Molly necesita ayuda. Pero la jovencita aún está admirada por esta repentina transformación.



25. Mientras tanto, en la joyería, las clientas pierden inesperadamente sus energías y una a una caen desmayadas.

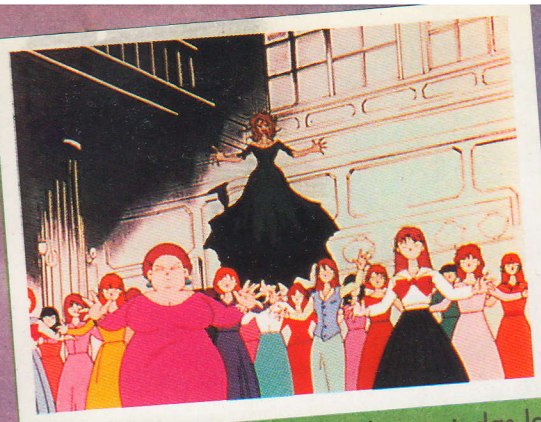


26. Morgana encierra a la madre de Molly y toma la apariencia de la señora. Aunque ahora mira con odio a la niña.

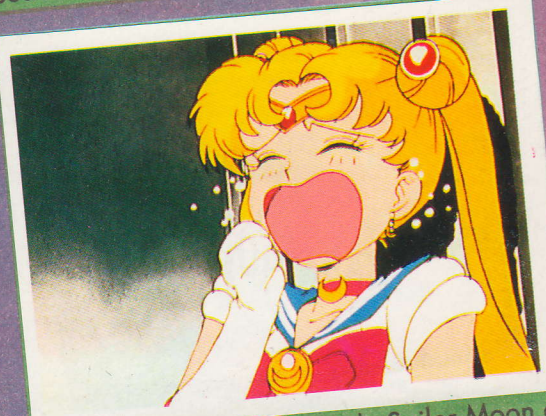


27. Retomando su horrible figura, Morgana trata de matar a Molly. La maligna afirma que hará lo mismo con la mamá de la joven.

28. La repentina aparición de Sailor Moon sorprende a la diabólica. Serena debe controlar sus temores para poder enfrentarse a Morgana.

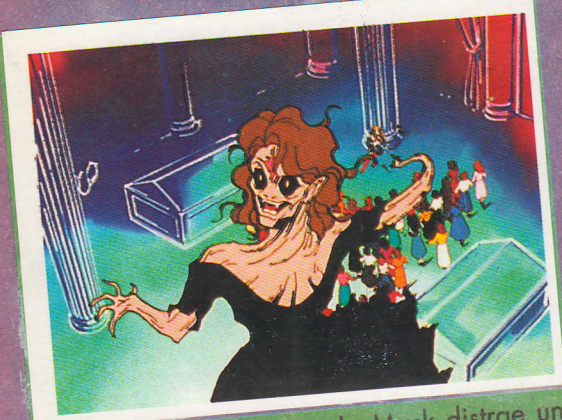


29. De pronto, Morgana ordena a todas las clientas, a quienes ha convertido en zombies, que ataquen con furia a Sailor Moon.

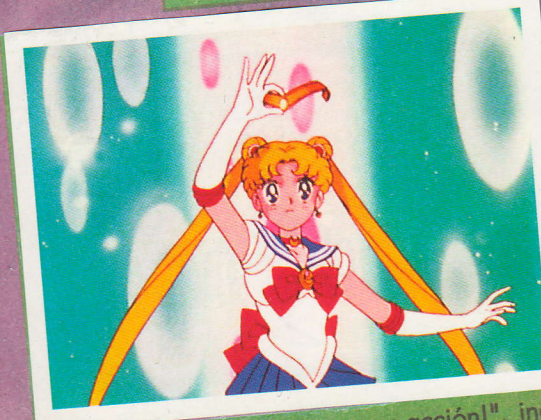


30. El miedo se apodera de Sailor Moon al verse rodeada por las clientas, dominadas por el diabólico poder de Morgana.

31. En ese instante aparece Tuxedo Mask. El es un personaje enmascarado que alienta a Sailor Moon para que no deje de luchar.

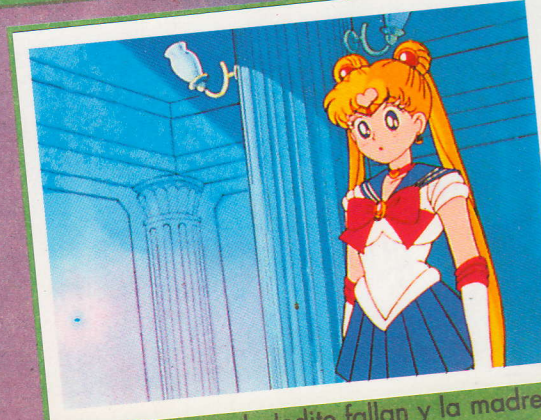


32. La llegada de Tuxedo Mask distrae un tanto a Morgana. Luna aprovecha la ocasión y le dice a Sailor Moon que use su Tiara Lunar.



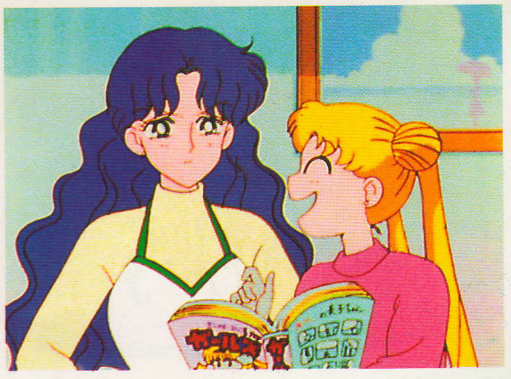
33. "Sólo repite: ¡Tiara Lunar en acción!", indica la gatita a Sailor Moon. La joven obedece y lanza la Tiara contra su rival.

34. La veloz arma de Sailor Moon atraviesa el cuerpo de Morgana y la maligna queda convertida en polvo.

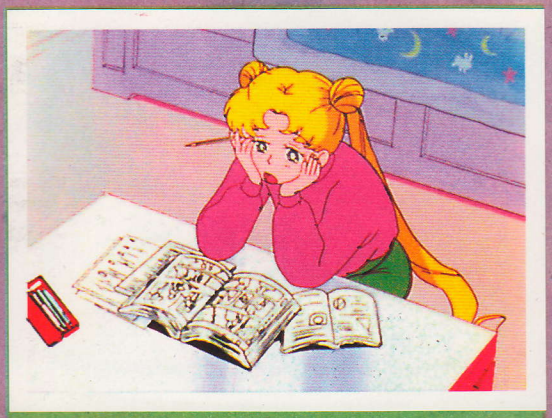


35. Los planes de Jedite fallan y la madre d Molly es liberada. En tanto, Serena siente que corazón ha sido flechado por el enmascarad

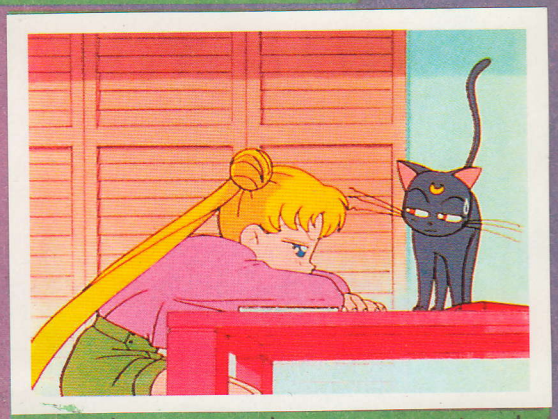
TERROR EN EL SEMINARIO LAVACOCOS



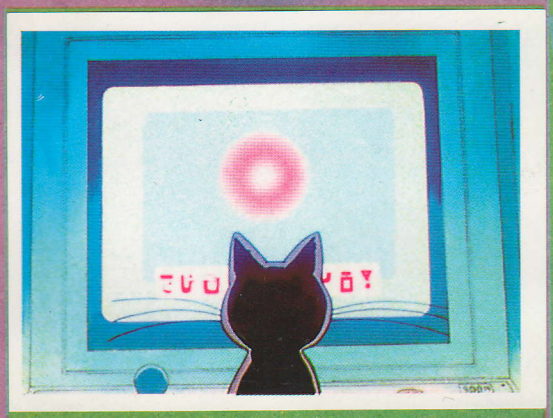
36. Ya en su casa, Serena se dedica a leer cuentos en vez de estudiar. Su mamá la descubre y le ordena que haga las tareas.



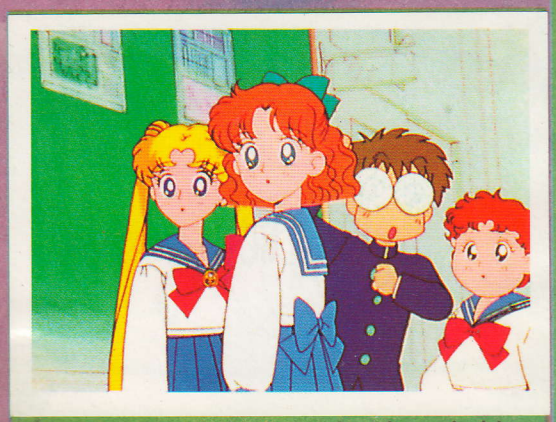
37. Sin embargo nuestra amiga no se concentra en sus deberes. Luna, la gatita, la observa y le aconseja que estudie.



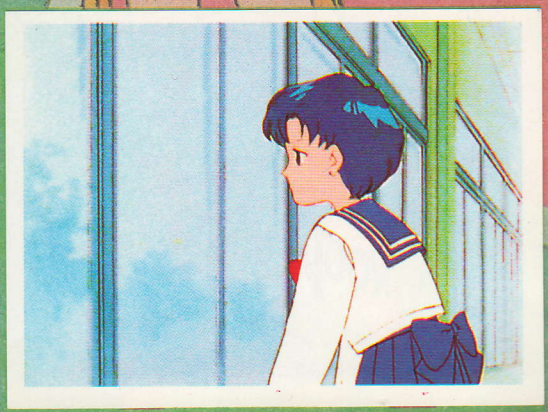
38. "Debes poner también mayor interés en la búsqueda de la Princesa", dice Luna a Serena cuando la sorprende leyendo cuentos.



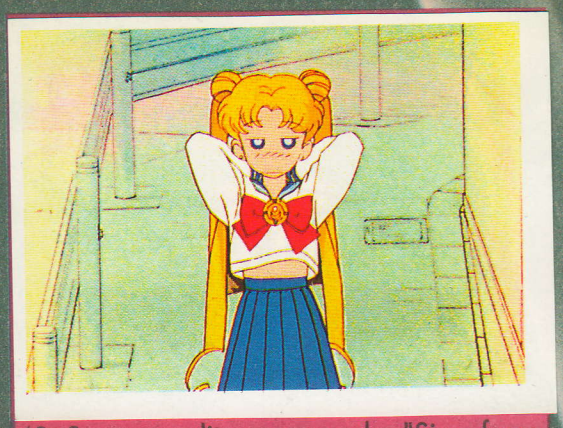
39. De visita en los videojuegos, Luna quiere saber por qué una compañera de Serena irradia cierta energía extraña.



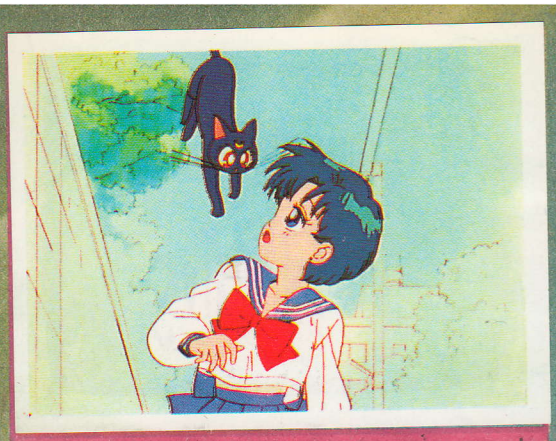
40. Mientras, en el colegio, los chicos hablan de Amy, una alumna aplicada que destaca por sus buenas notas.



41. Amy es la alumna más destacada del colegio. A ella le gusta recibir clases especiales después de asistir a la escuela.



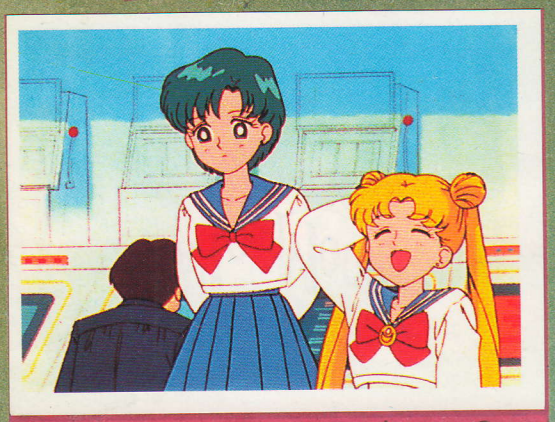
42. Serena medita preocupada. "Si yo fuera como Amy, mamá no me regañaría", piensa entristecida la joven.



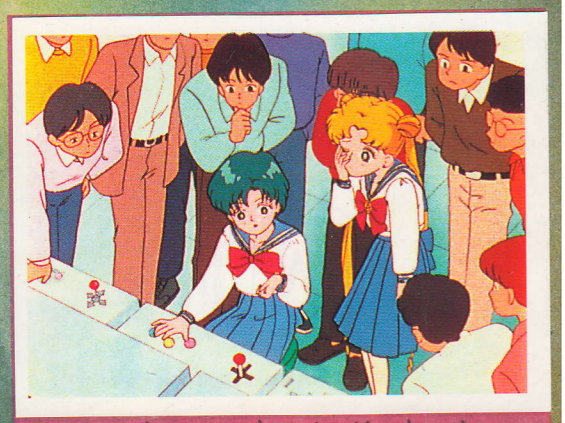
43. Entretanto, Amy y Luna se cruzan en la calle. La gatita ataca imprevistamente a la joven porque piensa que es un ser maligno.

44. La calma retorna cuando Serena llega y conversa con Amy. Luna sigue pensando que Amy puede ser una malvada.

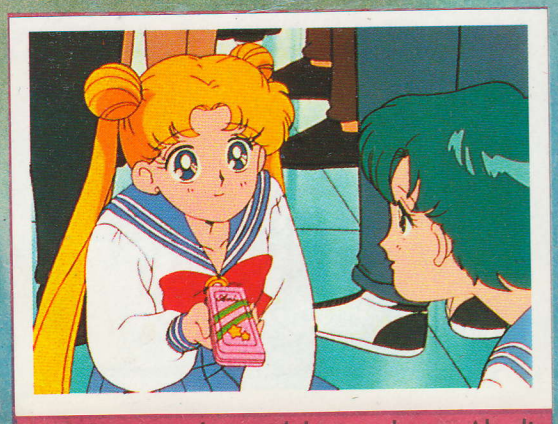
45. Serena no da importancia a las sospechas de Luna y decide invitar a Amy a las máquinas de videojuegos.



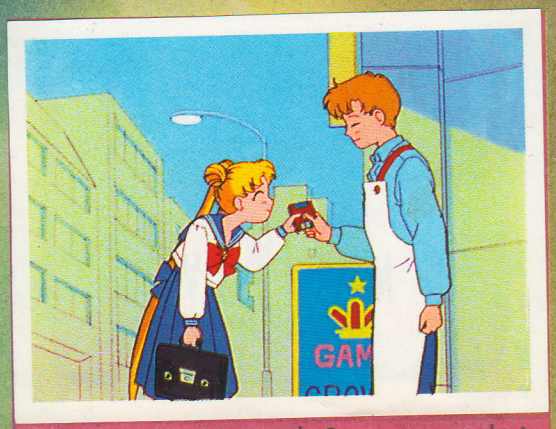
46. Amy observa con atención el juego. Cuando Serena deja de jugar, anima a su compañera para que haga el intento.



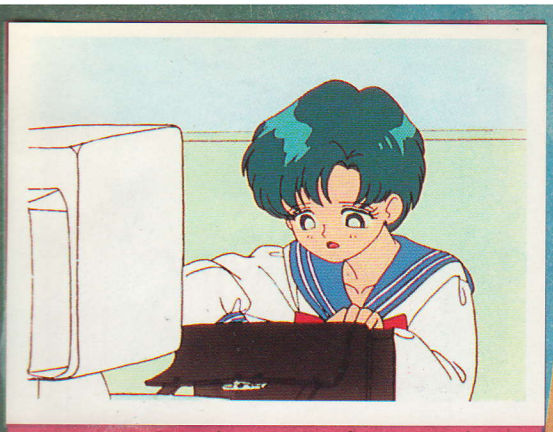
47. Luego de aceptar la invitación, Amy juega y supera con asombrosa rapidez el puntaje de Serena. Todos quedan admirados.



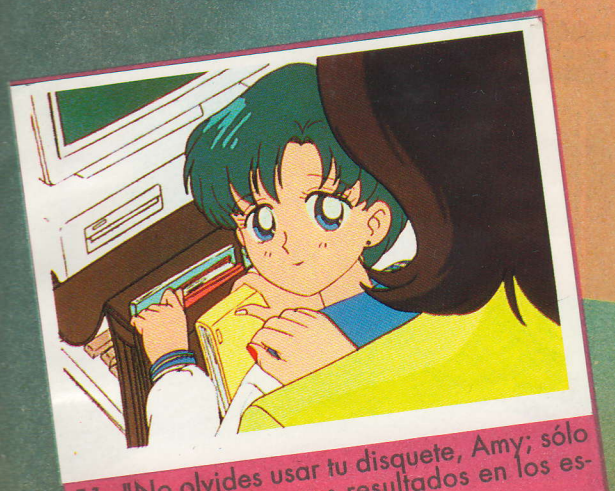
48. Amy recuerda que debe ir a clases. Al salir del local, se caen al suelo sus útiles; Serena la



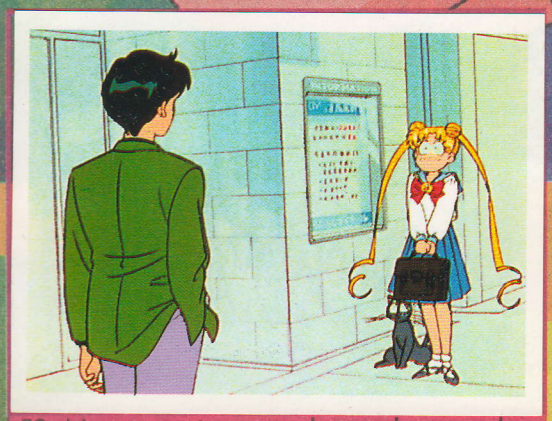
49. Andrew, un amigo de Serena que trabaja en los videojuegos, le alcanza un disquete que Amy dejó olvidado.



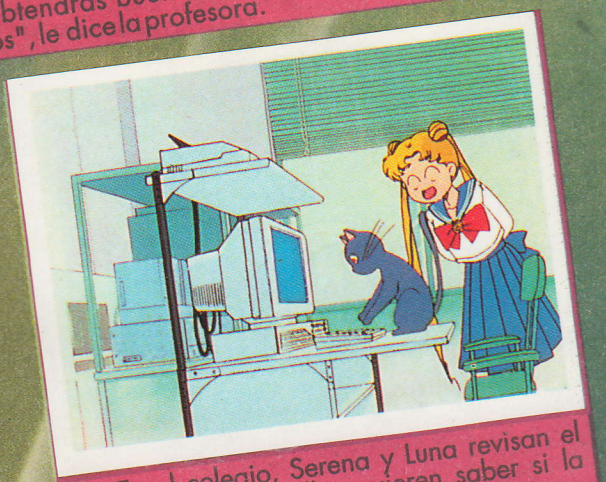
50. Una vez en clases, Amy busca inútilmente el disquete que le dieron en el seminario.



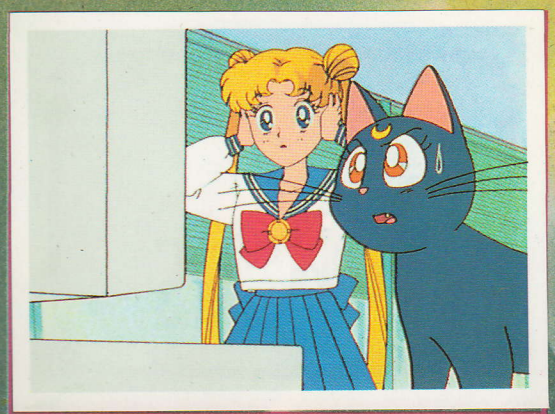
51. "No olvides usar tu disquete, Amy; sólo así obtendrás buenos resultados en los estudios", le dice la profesora.



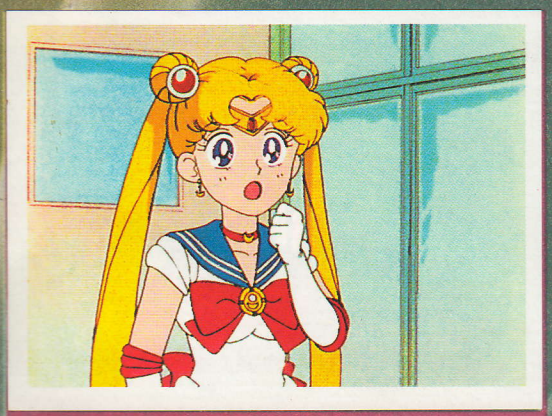
52. Nuestras amigas van a la escuela para saber algo más sobre Amy. De pronto se sorprenden al encontrarse con Darien.



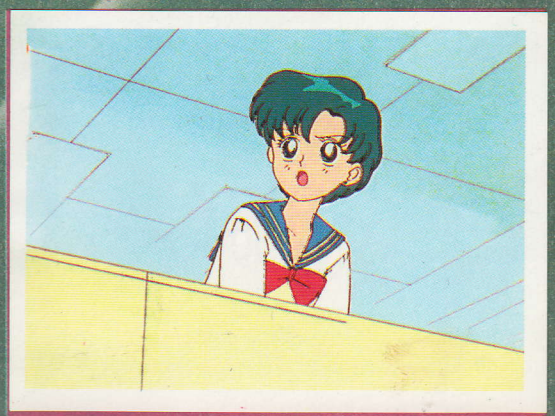
53. En el colegio, Serena y Luna revisan el disquete de Amy. Ellas quieren saber si la joven es una maligna o no.



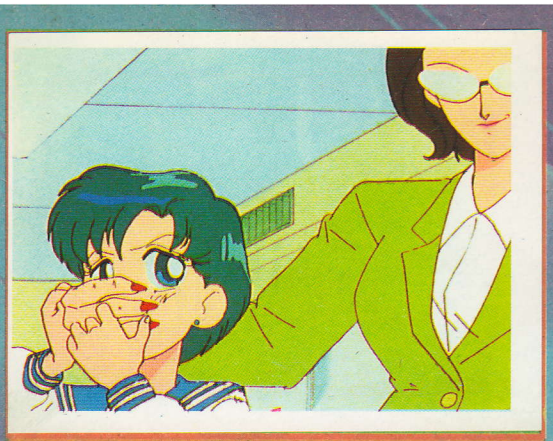
54. Serena y Luna descubren que es un disquete Lavacocos, usado para absorber la energía cerebral de los alumnos.



55. Transformada en Sailor Moon, Serena entra en el aula y ordena que todos se aparten de las computadoras.

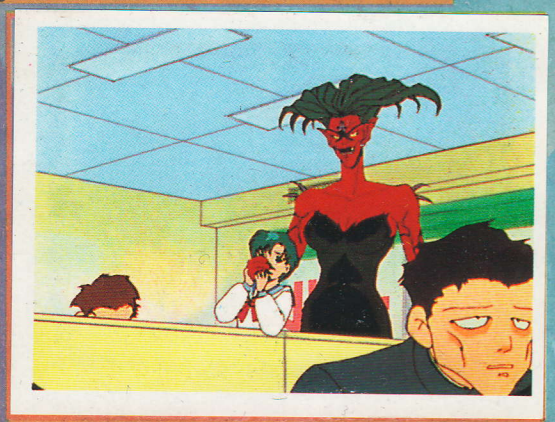


56. Asombrada, Amy reclama a Sailor Moon por entrar al aula sin permiso e interrumpir las clases.

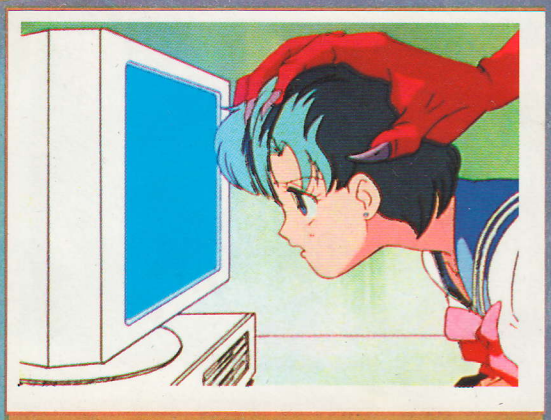


57. De improviso, la profesora sujeta firmemente a Amy mientras le dice a Sailor Moon que ella es la maligna del conocimiento.

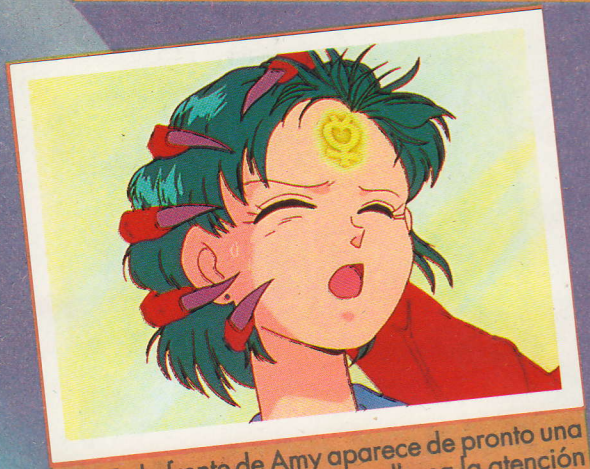
58. La maestra se ha transformado en un horrible monstruo y amenaza con tomar la energía cerebral de todos los alumnos.



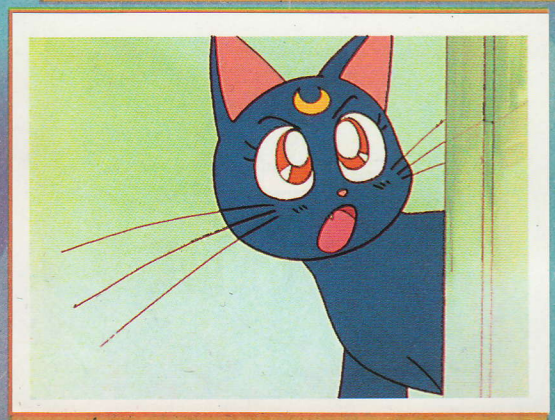
59. "¡Ahora será más fácil porque han usado mi disquete!", grita la maligna. De inmediato, intenta apoderarse de la energía de Amy.



60. La joven se defiende y exclama: "¡Se debe usar la imaginación y no depender tan sólo de las máquinas!"

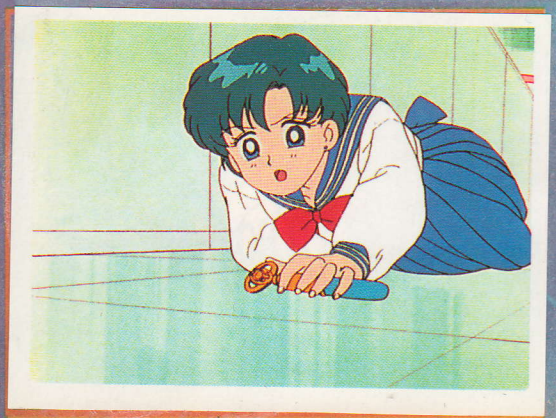


61. En la frente de Amy aparece de pronto una extraña marca luminosa que llama la atención de Luna.



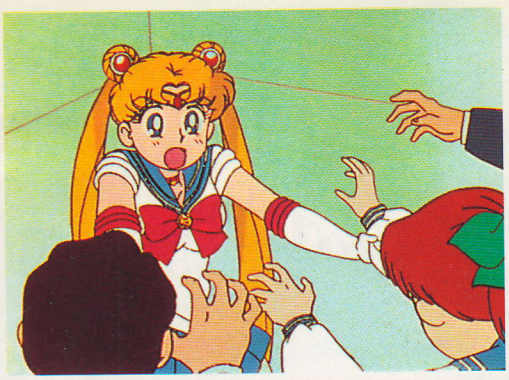
62. "¡Es el signo de una Sailor Scout! Su energía no era la de una maligna. Amy es Sailor Mercury", grita emocionada la gata Luna.

63. La maligna no puede tomar la energía de Amy y entonces arroja a la joven contra el suelo para matarla.

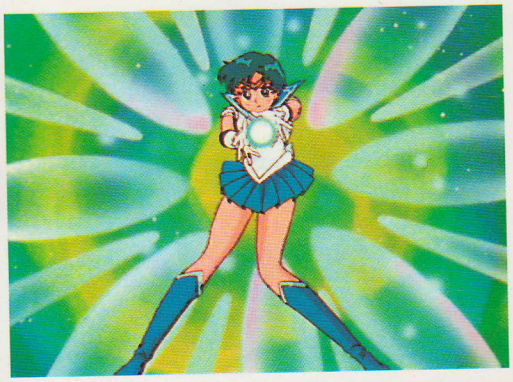


64. Amy recibe de Luna un lapicero transformador. "Ahora di: Poder de Mercurio en acción", le dice la gata.

65. Amy obedece a la gata y un instante después de pronunciar las palabras mágicas se transforma en Sailor Mercury.

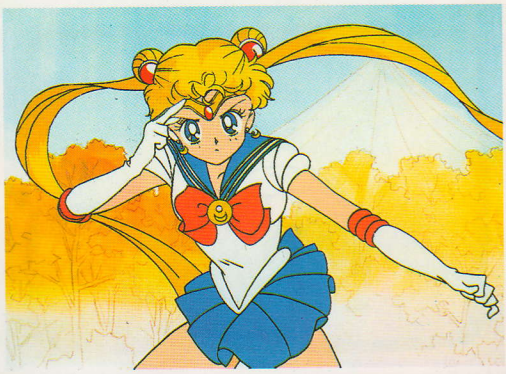


66. Dominados por el poder maligno del disquete, los alumnos atacan a Sailor Moon. Al verla en peligro, Luna pide ayuda a Sailor Mercury.

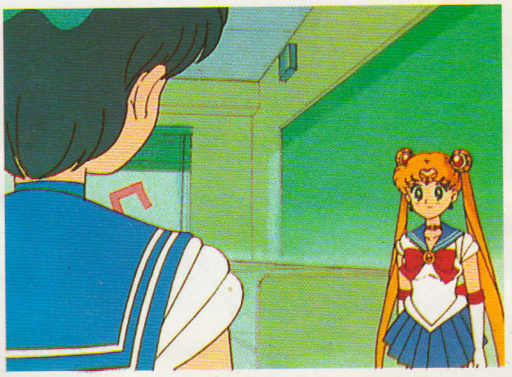


67. Sailor Mercury sigue las indicaciones de Luna: "Debes decir ¡Niebla de Mercurio!". La joven así lo hace.

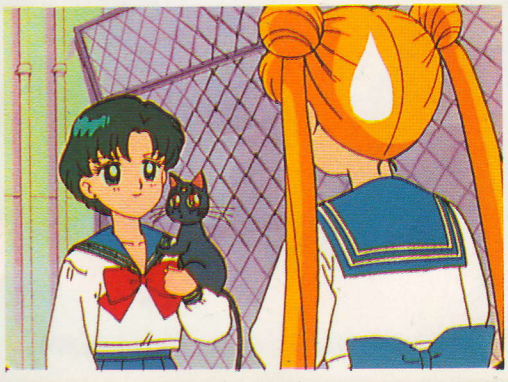
68. La Niebla de Mercurio envuelve a la maligna y la distrae. "¡Ahora es tu turno, Sailor Moon!", exclama Mercury.



69. Presurosa, Sailor Moon actúa. "¡Tiara Lunar en acción!", exclama al momento de atacar a su diabólica rival.

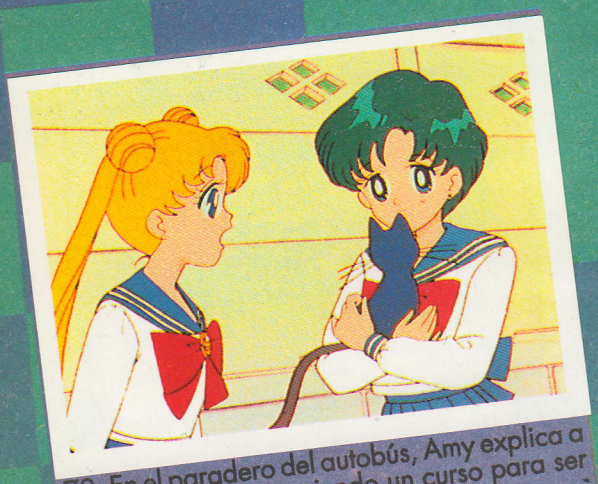


70. La maligna es destruida finalmente y Sailor Moon da la bienvenida a su nueva compañera, Sailor Mercury.

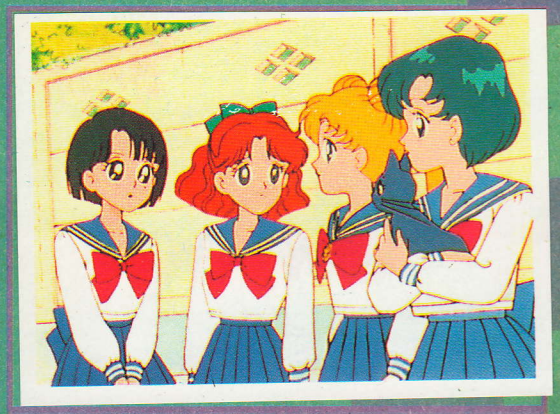


71. Al día siguiente, Amy y Serena conversan sobre su futuro. Ahora ellas deben estudiar y prepararse para cumplir su misión.

EL AUTOBUS FANTASMA, SAILOR MARS, LA SAILOR DE FUEGO



72. En el paradero del autobús, Amy explica a Serena que está siguiendo un curso para ser una buena Sailor Scout.



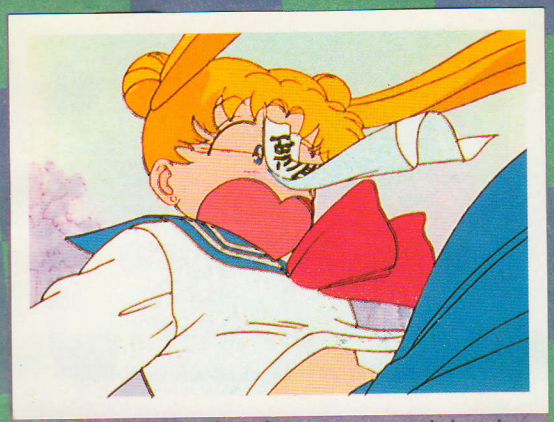
73. Al llegar sus compañeras, ellas conversan acerca de la extraña desaparición del autobús de las seis con todos sus pasajeros a bordo.

74. Muy lejos de allí, en el santuario Ikagua, Raye, la nieta del sacerdote, presiente que algo extraño va a suceder.

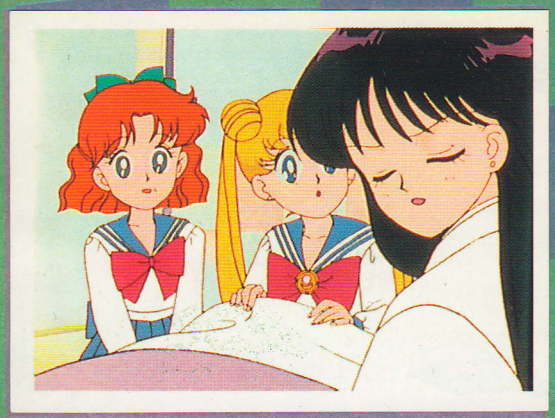
75. Durante su meditación, Raye ha percibido que una poderosa energía maligna ha hecho su ingreso en el santuario.

76. Serena y sus amigas llegan al santuario en busca de los amuletos de la suerte. Poco después se encuentran con el sacerdote.

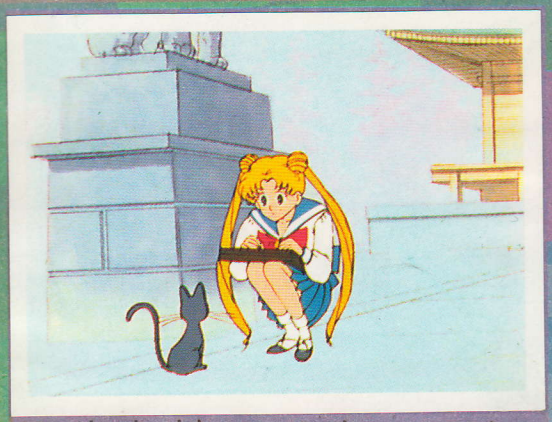
77. Raye se acerca a su abuelo y sospecha una presencia maligna. Creyendo que se trata de Serena, le lanza su diadema.



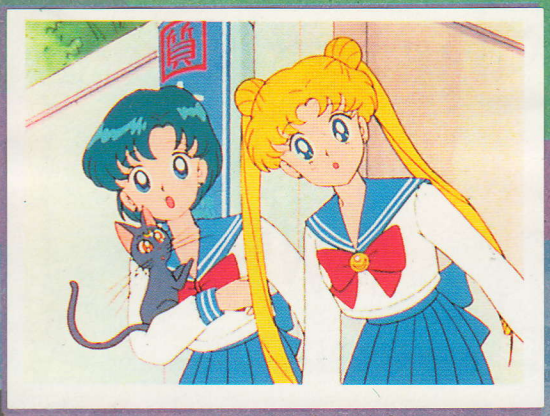
78. Serena cae al suelo. Está muy adolorida y desconcertada por el imprevisto golpe que le lanzó la doncella.



79. Confundida, Raye atiende a Serena y se disculpa. Explica que están ocurriendo cosas muy extrañas, como la desaparición de autobuses.

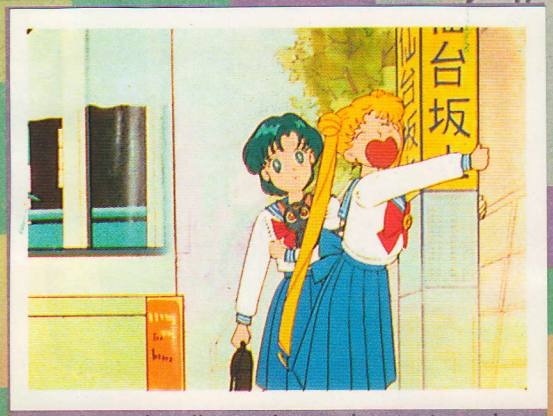


80. Al salir del santuario, Luna aconseja a Serena que vaya en busca de Amy para averiguar lo que sucede.

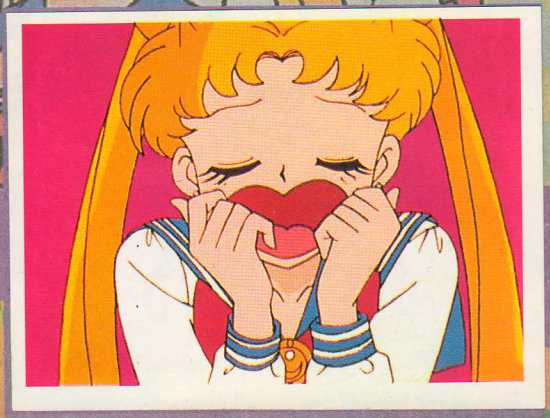


81. Serena y Amy llegan al paradero cercano al santuario; es allí donde desaparecen misteriosamente los autobuses.

82. Todas las chicas que esperan el vehículo llevan amuletos de la suerte. Las amigas creen que esto es muy sospechoso.

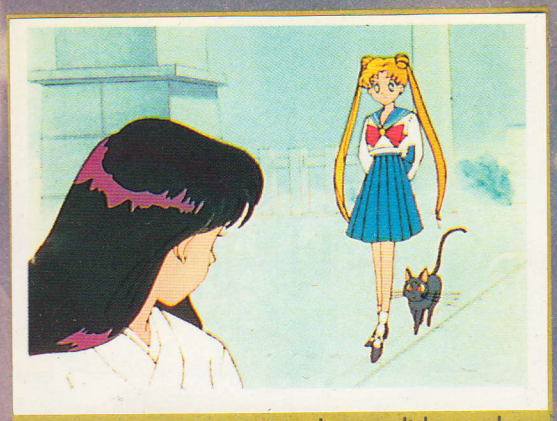


83. El autobús llega al paradero y Amy decide subir. Sin embargo, Serena está aterrada y sollozando se abraza a un poste .



84. El vehículo se marcha sin ellas. Serena y Amy observan asustadas cómo el autobús se pierde a lo lejos.

85. El autobús y sus pasajeros desaparecen por un agujero negro. Amy y Serena se ponen de acuerdo para viajar en el próximo vehículo.

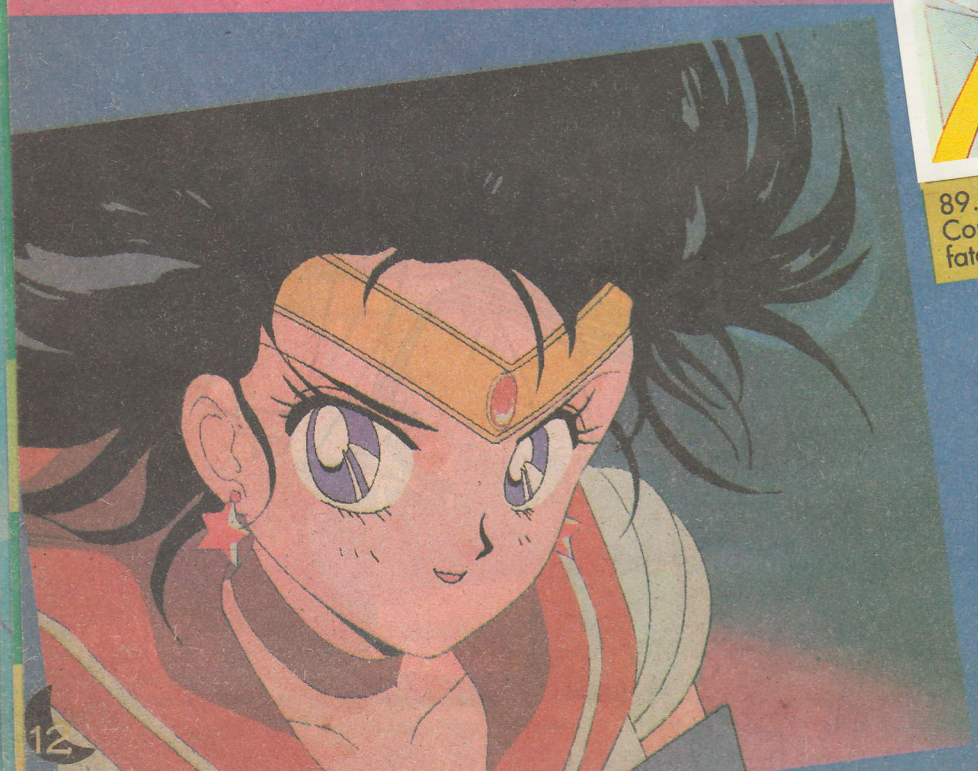


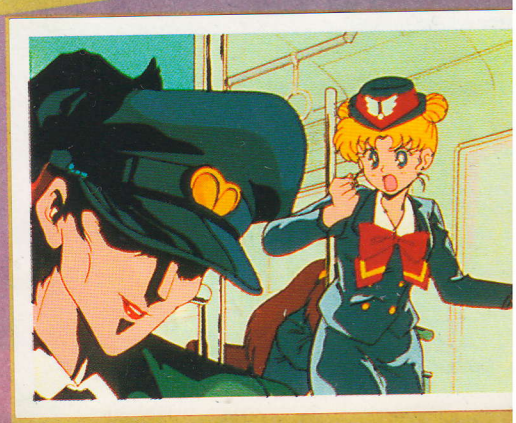
86. Serena cuenta a Raye lo sucedido en el paradero. Esta se molesta y le pide que no siga diciendo más tonterías.

87. Como Raye está molesta, Serena se retira. Luna deja un lapicero transformador con el propósito que Raye lo recoja.

88. Raye observa al hombre que vende amuletos. Desde que él llegó, empezaron a desaparecer los autobuses.

89. Serena espera a Amy en el paradero. Como ésta no llega, se transforma en azafata para darse valor y subir al autobús.

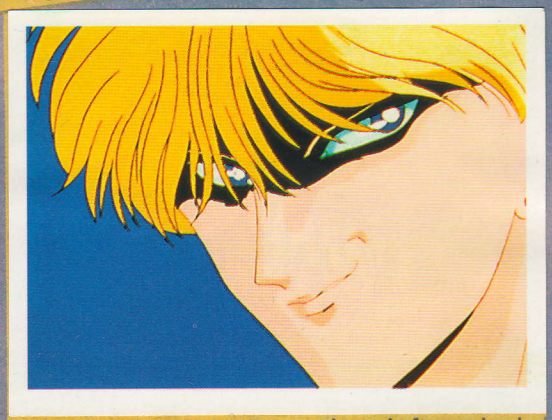




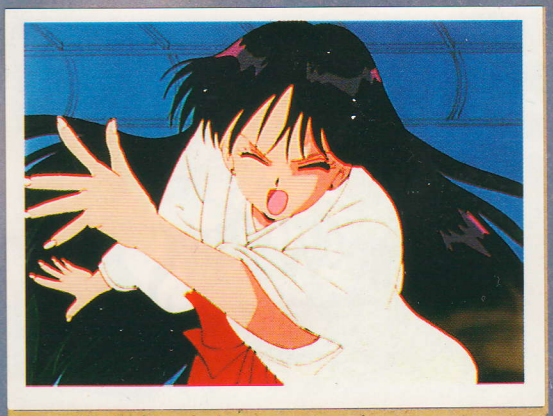
90. Serena aborda el vehículo y ensegui advierte al conductor que ella velará por seguridad de los pasajeros.

91. El autobús se pone en marcha y poco después empieza a elevarse. Nuestras amigas resbalan y se asustan.

92. Raye se concentra y reúne todo su poder para que las flamas muestren el rostro del autor de las desapariciones.



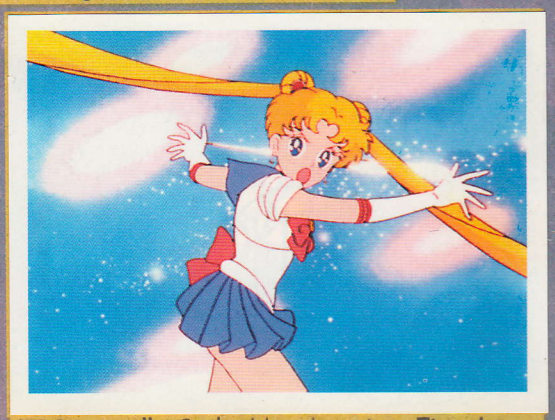
93. Es así como aparece Jedite, disfrazado de empleado del santuario. Al ser descubierto, el diabólico decide deshacerse de la doncella.



94. El súbdito de la reina Beryl envía a Raye a través de un agujero negro que la llevará a otra dimensión.

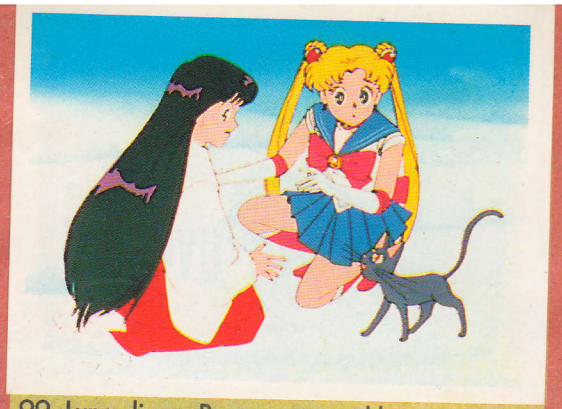
95. Al ser lanzada, Raye observa que en el agujero están los autobuses desaparecidos. "Así es como obtenían energía humana", dice.

96. Raye cae y de inmediato es capturada por una maligna que la toma en rehén para impedir que Sailor Moon intente atacarlos.



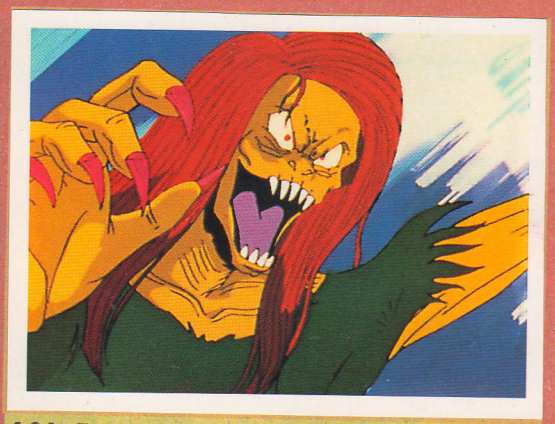
97. Pese a ello, Sailor Moon arroja su Tiara Lunar contra la criatura diabólica y logra detenerla.

98. La Tiara atrapa al horripilante ser y lo sujeta firmemente. De este modo, Raye logra ponerse a salvo.



99. Luna dice a Raye que use el lapicero y que diga: "¡Por el poder de Marte!; una Sailor Scout que usa el fuego".

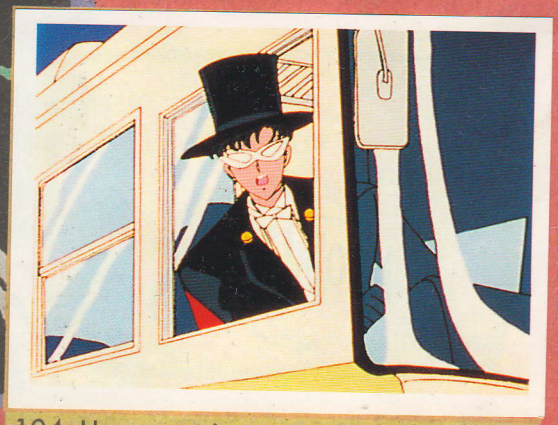
100. Raye consigue ponerse de pie y se transforma en Sailor Mars.



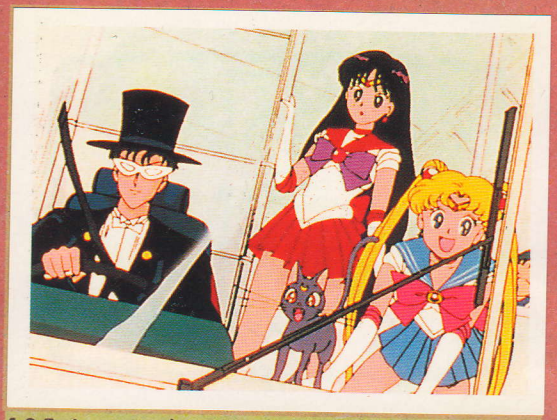
101. En ese instante, el monstruo se libera de la Tiara de Sailor Moon y se lanza con furia contra la joven.

102. Es el turno de Sailor Mars. Sin demora, ataca a la maligna con una ráfaga de fuego y logra deshacerse de ella.

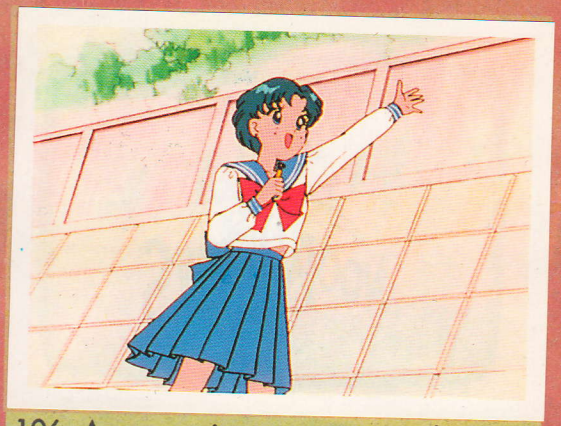
103. Mientras tanto, Amy aguarda ansiosa en el paradero. La joven ruega para que sus amigas regresen sanas y salvas.



104. Una vez más, aparece Tuxedo Mask y ayuda a Sailor Moon. El misterioso personaje dice que él conducirá.

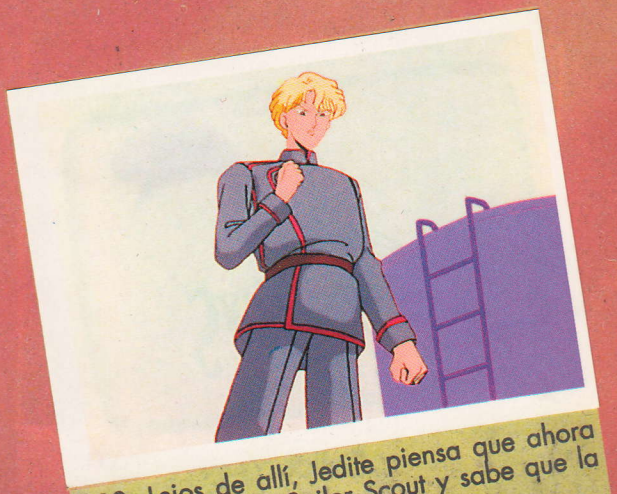


105. Los autobuses son rescatados junto con los pasajeros. Las chicas están impresionadas por la presencia de su héroe.

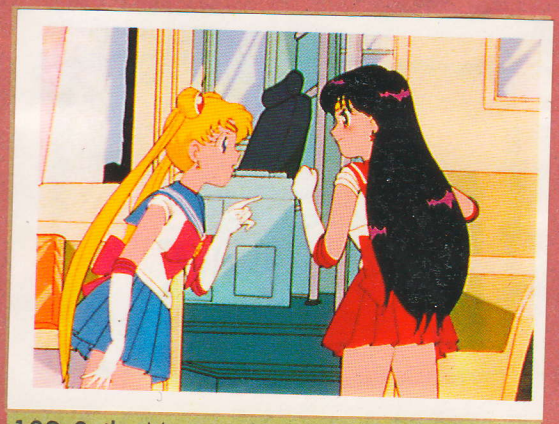


106. Amy experimenta una gran alegría al observar que sus amigas vuelven victoriosas con los autobuses.

107. Felices, Serena y Amy se abrazan porque han logrado obtener otro gran triunfo sobre la maldad.

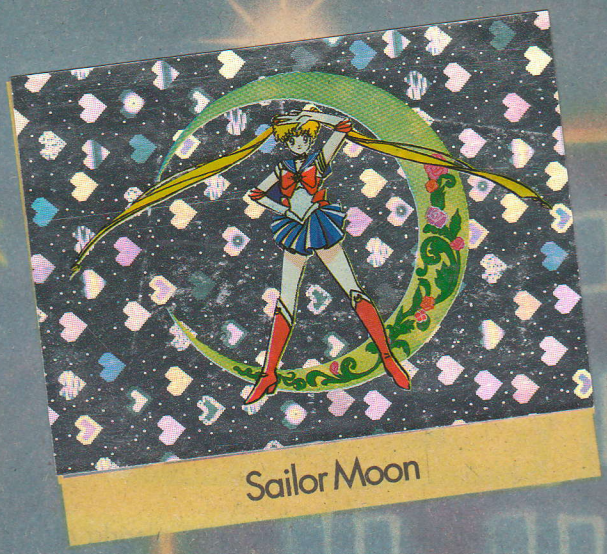


108. Lejos de allí, Jedite piensa que ahora enfrentará a tres Sailor Scout y sabe que la lucha será muy intensa.



109. Sailor Moon no encuentra a Tuxedo Mask y Sailor Mars le pregunta: "¿Sabes algo sobre el amor no correspondido?".

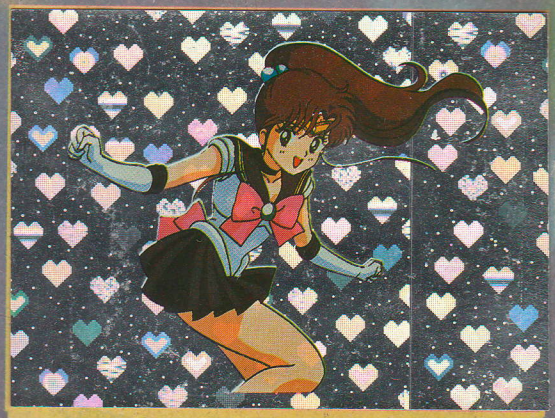
110. "Esto se acabó, porque no lo aguanto más", dice llorando Sailor Moon.



Sailor Moon

Sailor Mercury

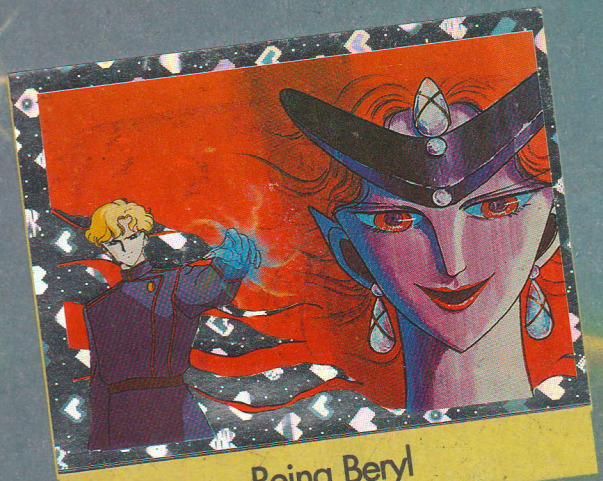
Sailor Mars



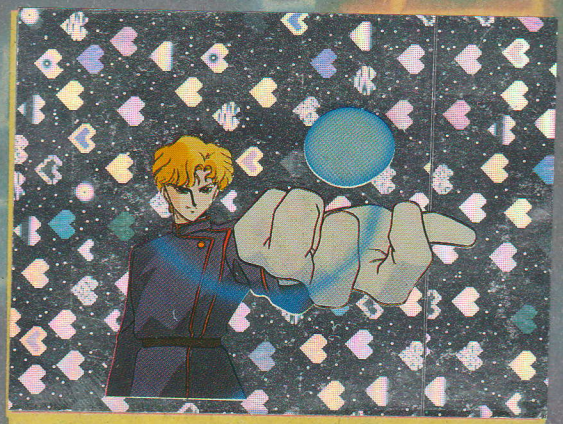
Sailor Júpiter

Sailor Venus

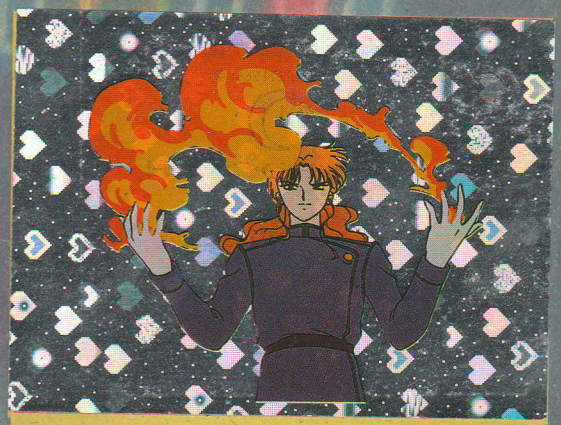
Tuxedo Mask



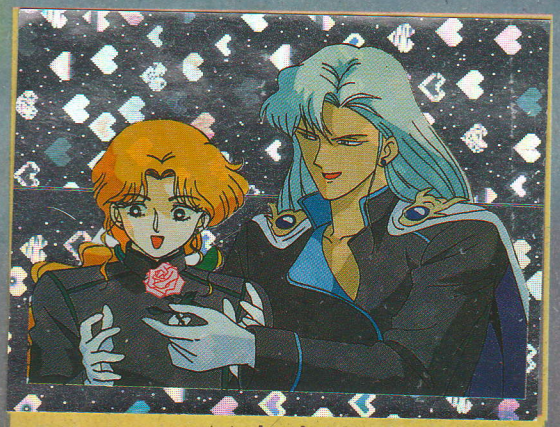
Reina Beryl



Jedite



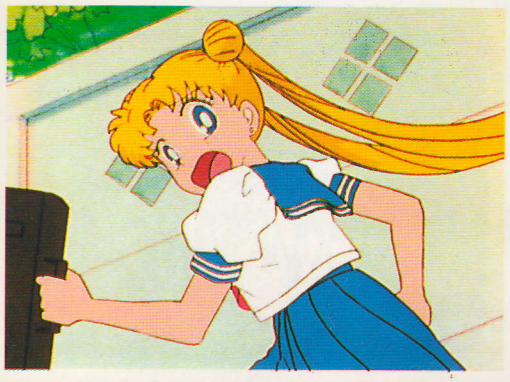
Zoycite



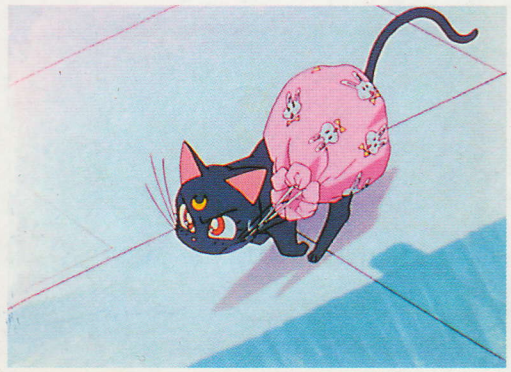
Malachite

Luna y Artemis

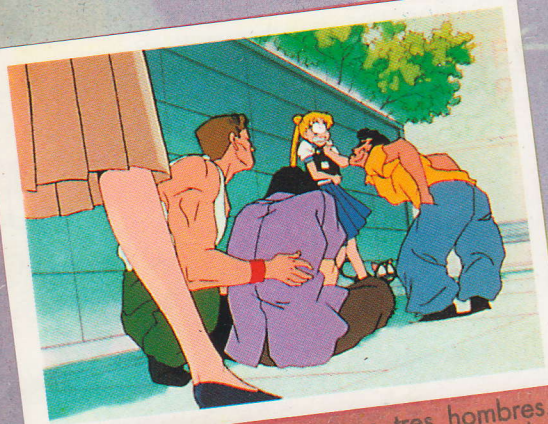
LA PODEROSA SAILOR JUPITER ESTA ENAMORADA



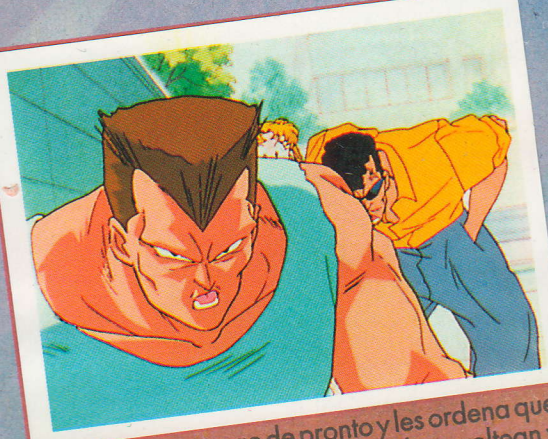
122. Serena corre apresuradamente, como otras veces, para llegar a tiempo a la escuela.



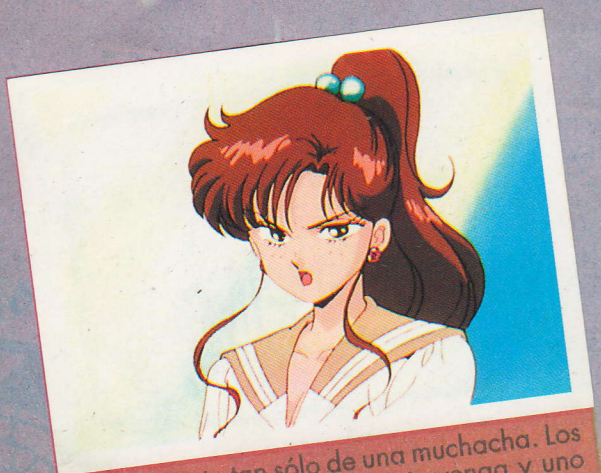
123. Luna le da el alcance, ya que por salir tan apuradamente Serena olvidó el almuerzo en casa.



124. La chica tropieza con tres hombres. Mientras uno cae y simula estar malherido, los otros molestan a Serena.

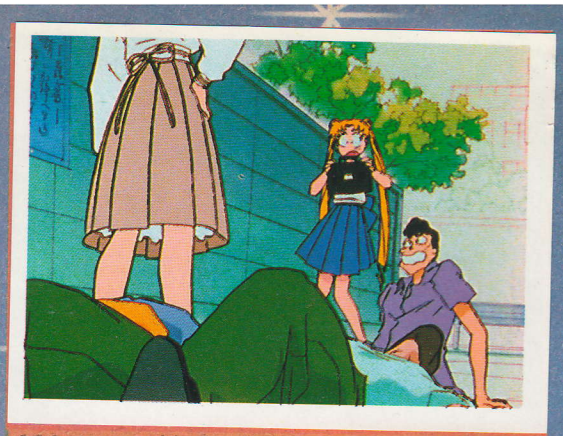


125. Una voz surge de pronto y les ordena que dejen en paz a la joven; los hombres voltean y se muestran muy enfadados.

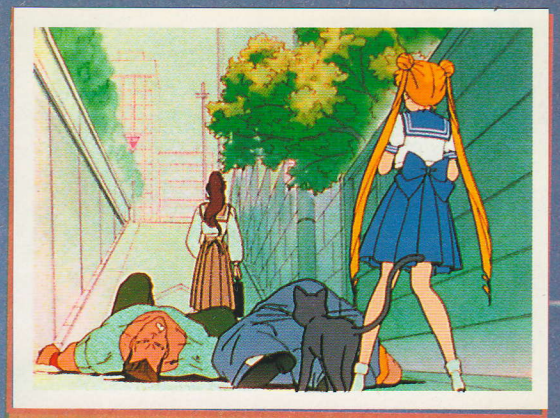


126. Se trata tan sólo de una muchacha. Los forajidos le piden que no intervenga y uno hasta llega a tocarla. Ella se enoja mucho.

127. Con gran habilidad, la jovencita propina unos cuantos golpes que dejan a los grandulones muy adoloridos.



128. Luego de apreciarla en acción, Serena ha quedado muy impactada por la valentía mostrada por la muchacha.



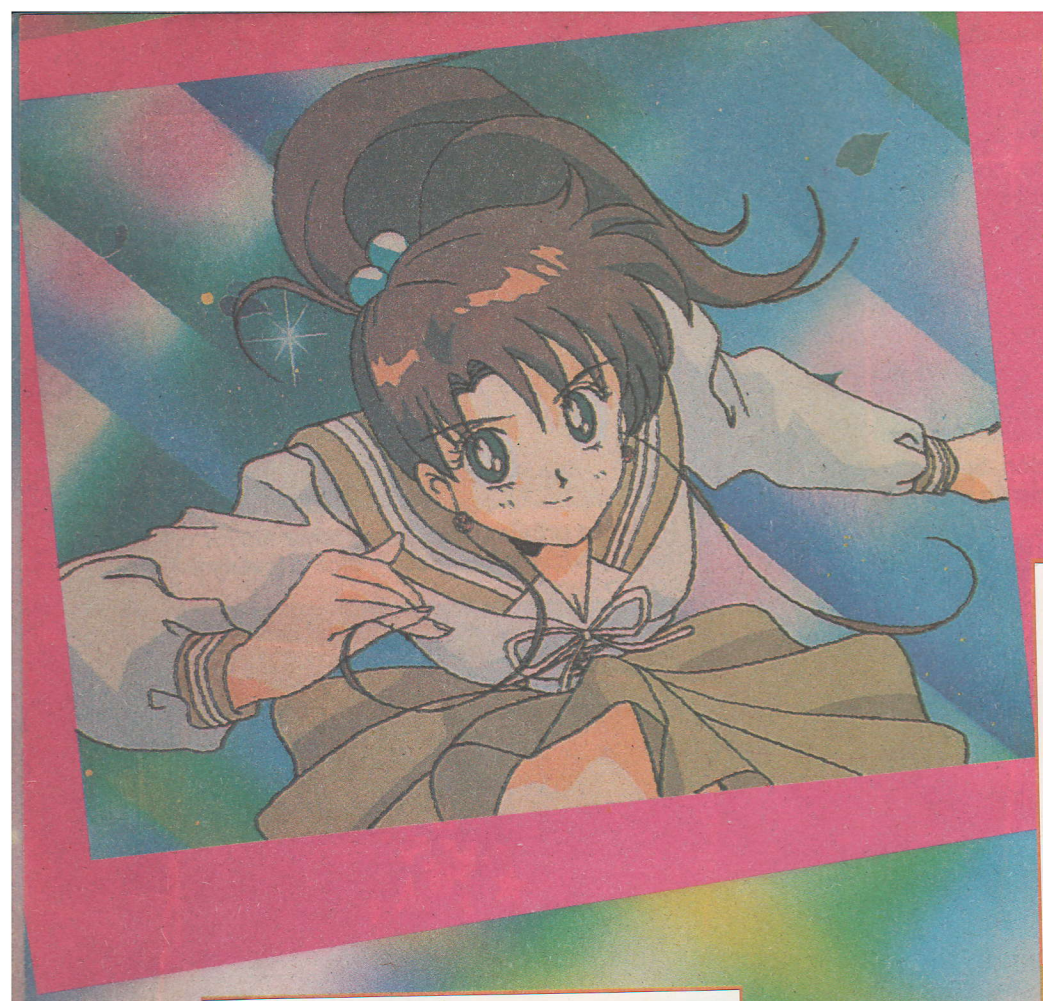
129. "La próxima vez debes tener mayor cuidado, porque es peligroso", dice la joven misteriosa a Serena.

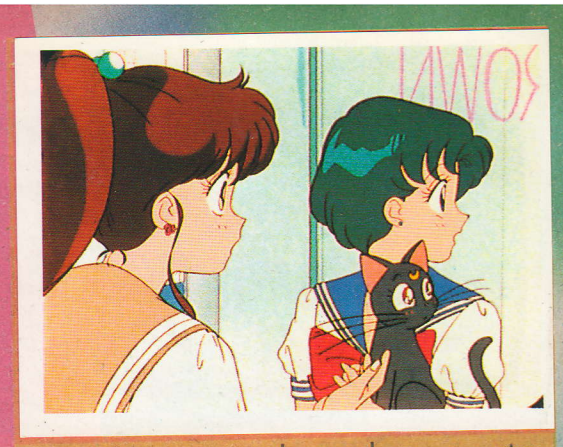
130. En tanto, Beryl ordena a sus súbditos que busquen los cristales Arco Iris, que se encuentran dentro de siete humanos.

131. Zoycite recibe el cristal negro de la reina. "Con él hallarás los otros siete cristales Arco Iris", dice Beryl.

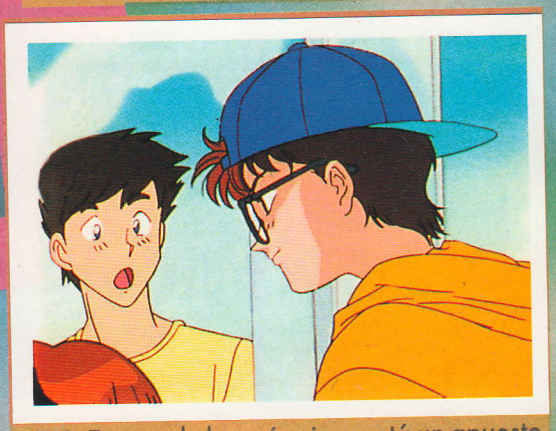
132. Al pasear por la escuela, Serena se encuentra con Lita, su salvadora. Más tarde ambas conversan y comparten el almuerzo.

133. Serena y Lita van a la casa de videojuegos, donde están Raye y Amy. Serena presenta a su nueva amiga.

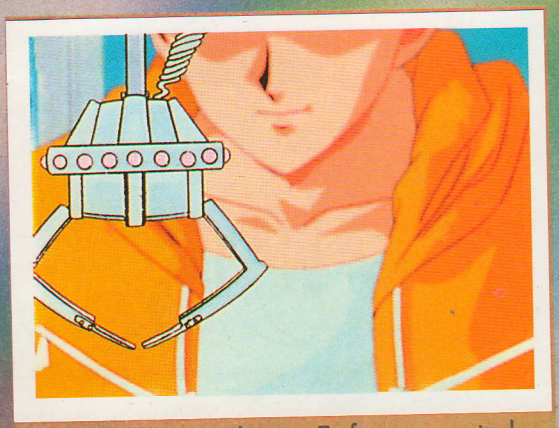




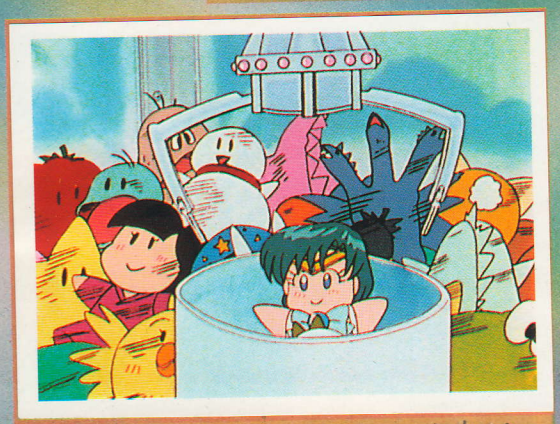
134. Algunas voces de asombro que parten de la gente llaman la atención de nuestras amigas. Ellas voltean para ver de qué se trata.



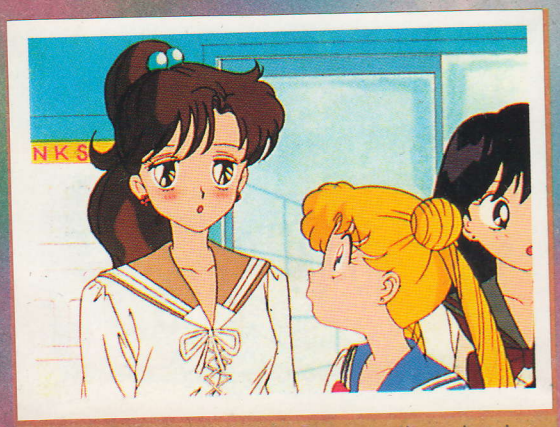
135. En una de las máquinas está un apuesto joven que domina el juego de tenazas. El obtiene todos los premios.



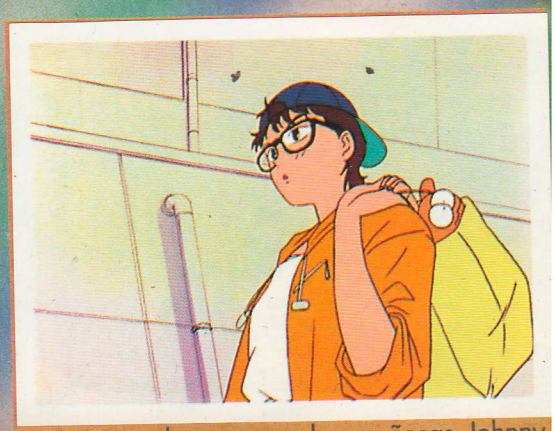
136. "Se llama Johnny. Es famoso en todos los videojuegos y lo conocen como Johnny el Tenazas", explica una chica.



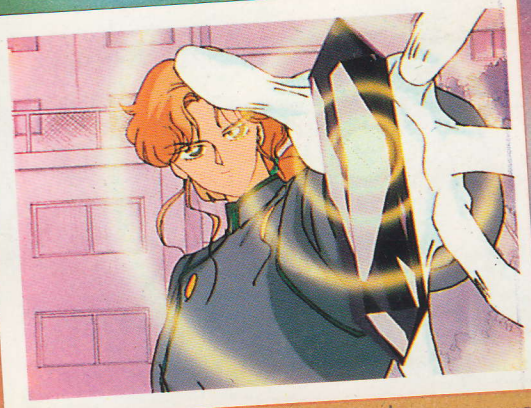
137. Johnny escoge las muñecas más bonitas. Luego, y sin mayor problema, gana casi todas.



138. Lita está impresionada por el muchacho, quien le recuerda a una persona muy querida.

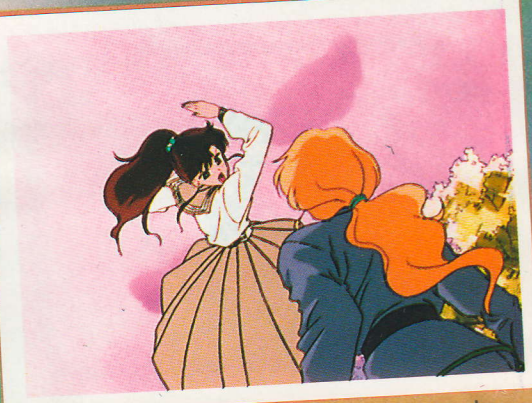


139. Luego de ganar muchas muñecas, Johnny se marcha. Al salir, sin embargo, observa una figura extraña.

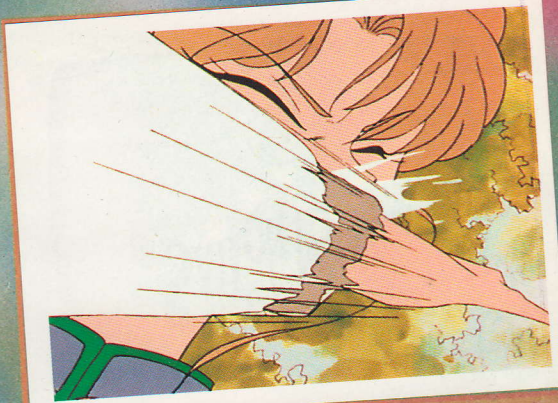


140. Es Zoycite. Ella busca a Johnny porque éste lleva un cristal Arco Iris. Con su cristal negro Zoycite ataca al joven.

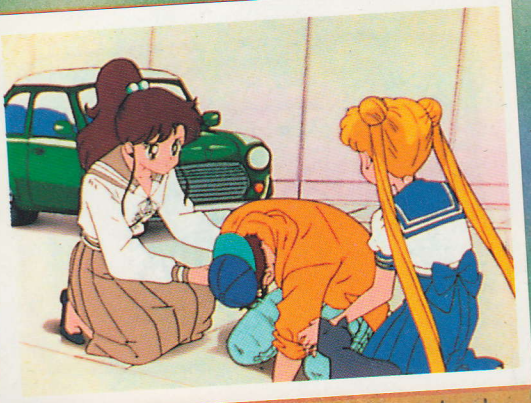
141. El dolor que siente Johnny tras el ataque de Zoycite es muy fuerte y grita pidiendo que lo socorran.



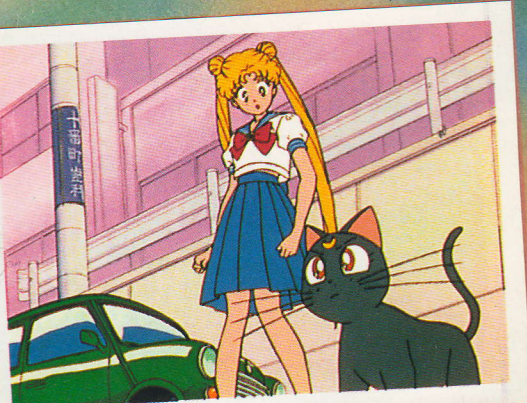
142. Lita interviene y ayuda a Johnny usando todas sus fuerzas contra Zoycite, a la que toma desprevenida.



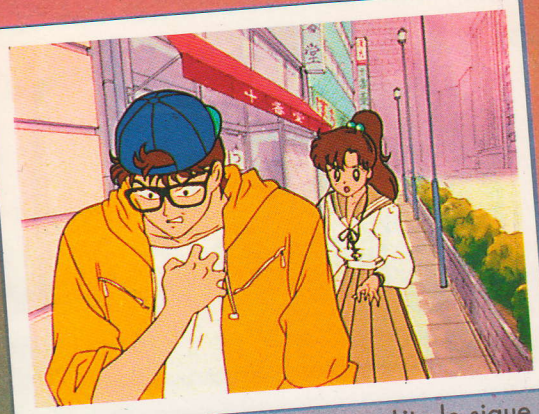
143. En dura batalla, Lita logra golpear a Zoycite y la súbdita de Beryl decide retirarse. Molesta, jura regresar para vengarse.



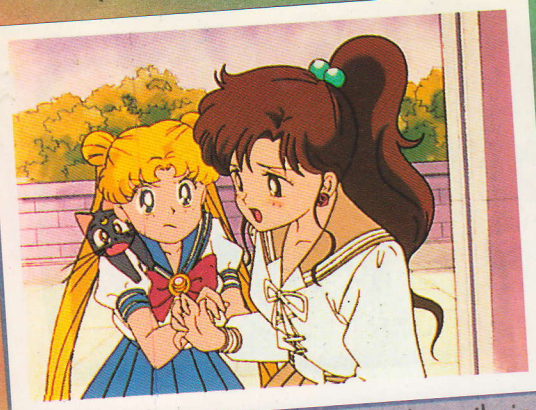
144. Lita y Serena se acercan al muchacho, pero éste rechaza la ayuda de las jóvenes. Luego, se marcha.



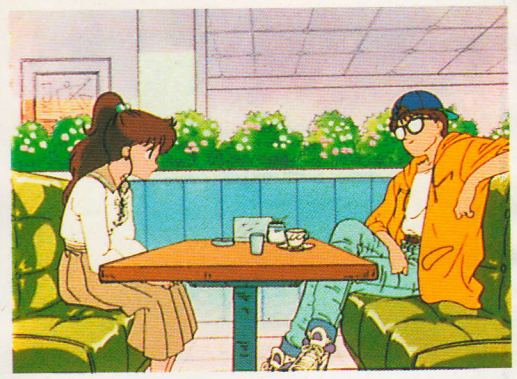
145. Luna explica que la energía de la mujer que peleaba con Lita era maligna. Serena se asusta y va tras Johnny y la joven.



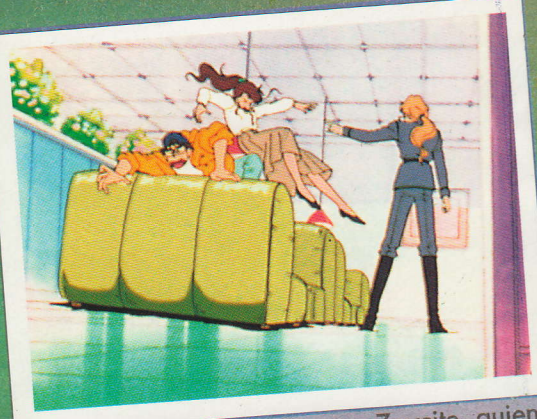
146. Johnny se da cuenta que Lita lo sigue. Ella le explica entonces que, por el momento, será su guardaespaldas.



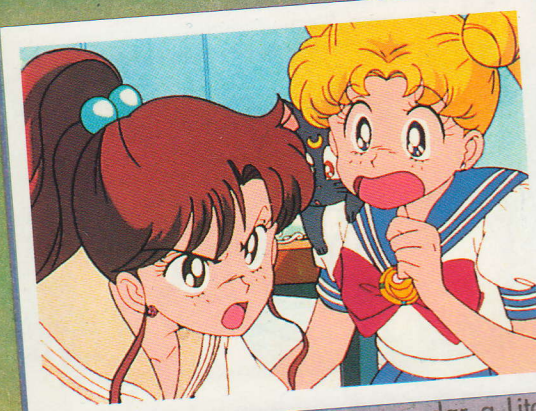
147. Serena alcanza a Lita y al verla tan ilusionada la anima a entrar en el cafetín para que hable con el muchacho.



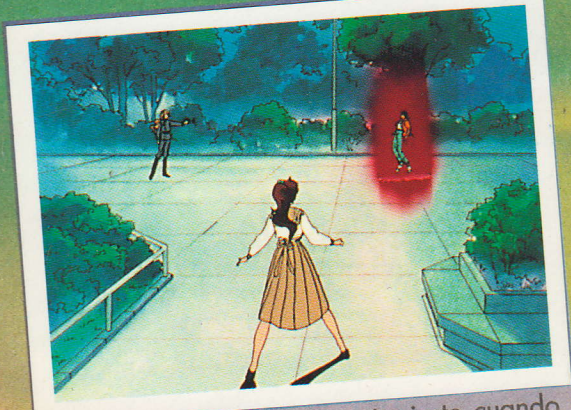
148. Cuando los dos chicos conversan, Johnny comenta que posee un poder que le permite mover las cosas.



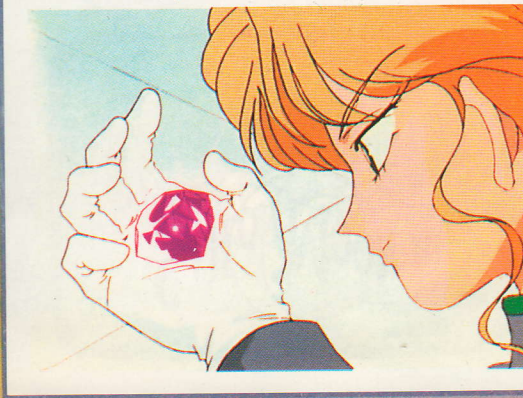
149. En ese instante aparece Zoycite, quien golpea a Lita y la derriba. Johnny, asustado, corre fuera del cafetín.



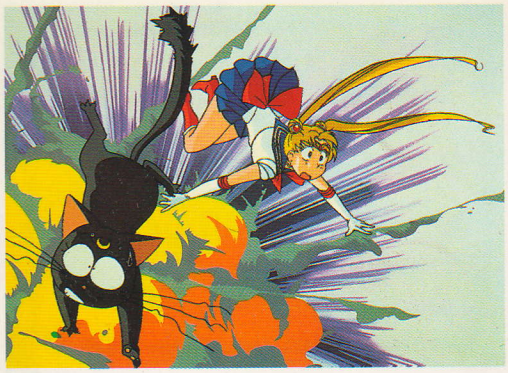
150. Serena se acerca para ayudar a Lita, pero su amiga está muy molesta y, decidida a todo, va tras la maligna.



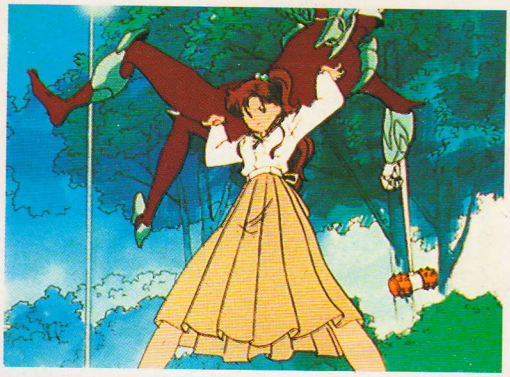
151. Lita encuentra a Zoycite justo cuando se disponía a tomar el cristal del cuerpo de Johnny.



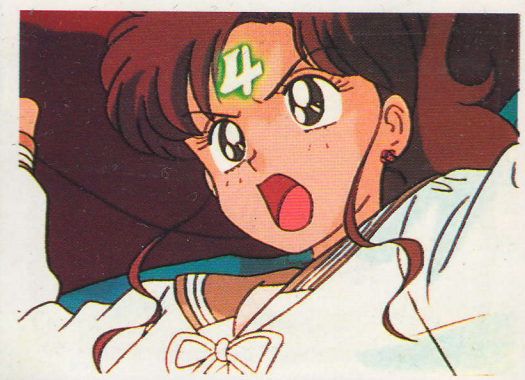
152. Zoycite logra sacar el cristal del cuerpo de Johnny y luego lo observa con sumo cuidado.



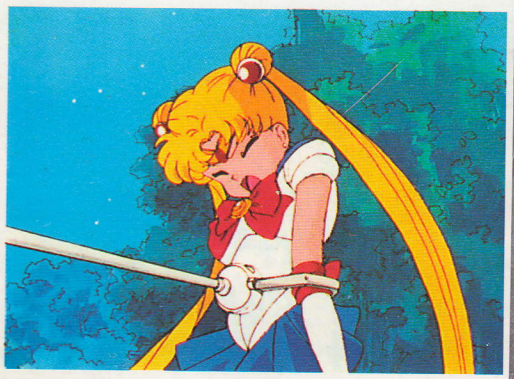
153. Sailor Moon alcanza a ver cómo Zoycite se desvanece en el aire. Johnny se ha convertido en un monstruo y ataca a Sailor Moon.



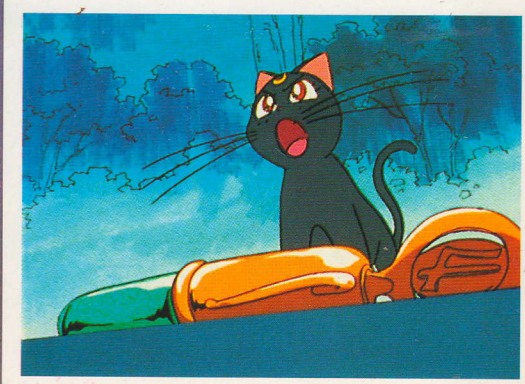
154. Lita atrapa al monstruo y decide lanzarlo lo más lejos posible para que no pueda hacer daño a Sailor Moon.



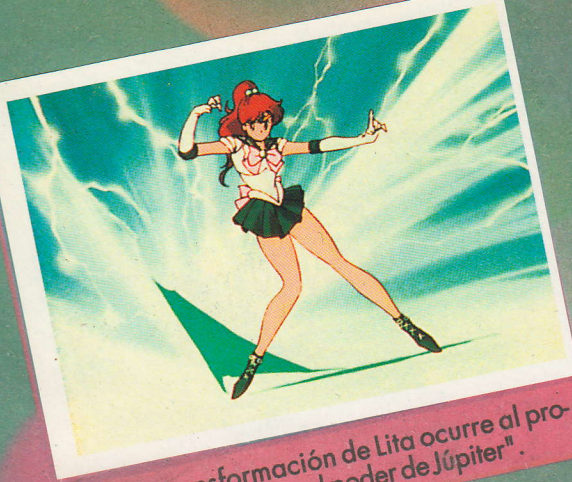
155. Al levantarlo, en la frente de Lita aparece la marca de Sailor Júpiter. Luna se da cuenta de esto de inmediato.



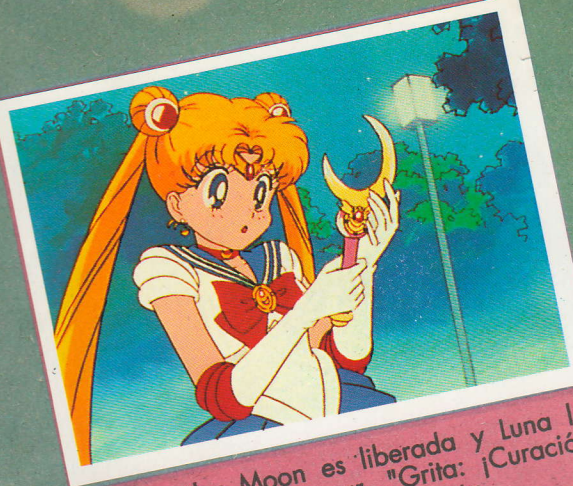
156. El monstruo ataca a Sailor Moon y consigue atraparla. Ella no se defiende porque sabe que es Johnny.



157. Luna aconseja a Lita que se transforme en Sailor Júpiter. La muchacha hace lo que Luna le pide.

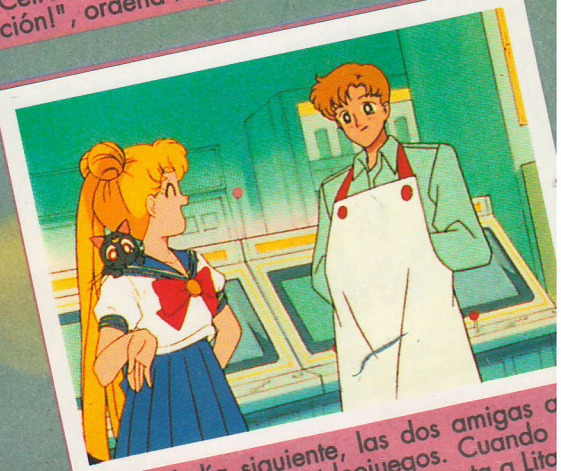


158. La transformación de Lita ocurre al pronunciar la frase: "Por el poder de Júpiter".

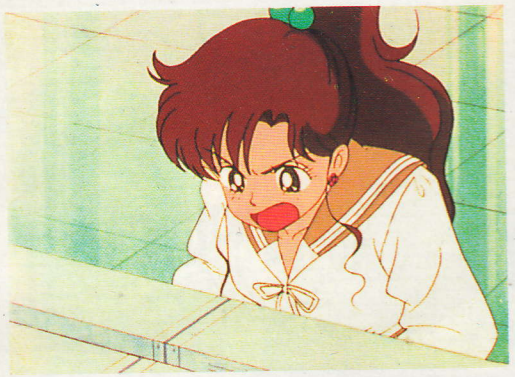


159. Sailor Moon es liberada y Luna le entrega el Cetro Lunar. "Grita: ¡Curación Lunar en acción!", ordena la gata.

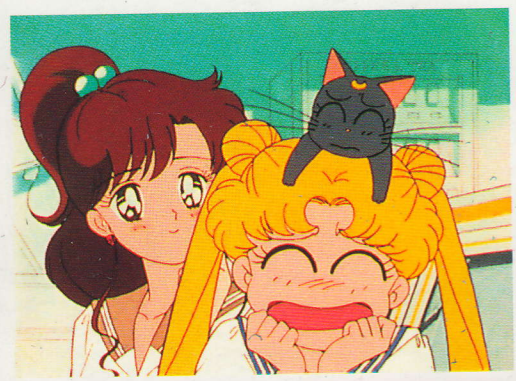
160. Sailor Moon hace todo al pie de la letra y consigue que Johnny recupere su figura humana.



161. Al día siguiente, las dos amigas a den a la casa de videojuegos. Cuando drew se acerca, Serena le presenta a Lita



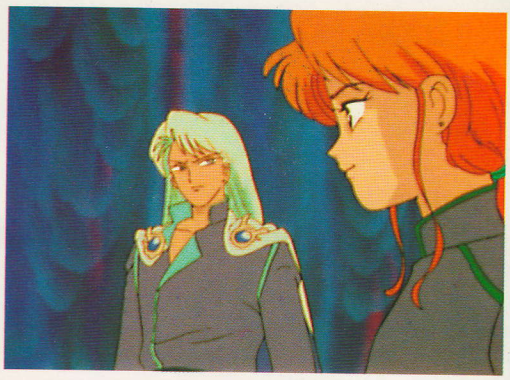
162. Lita está muy distraída con el juego. Cuando escucha que Serena le habla, ella voltea y...



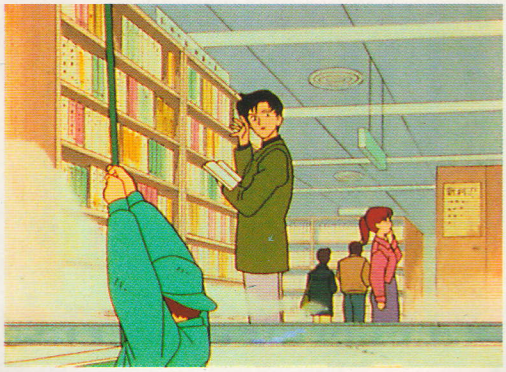
163. ...nuestra amiga Lita vuelve a enamorarse nuevamente al contemplar a Andrew.

164. La reina Beryl regaña a Zoycite. Ella le explica que si atrapa a Tuxedo Mask, recu-

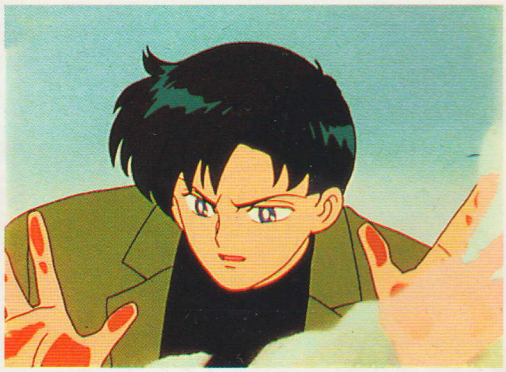
LA ULTIMA SAILOR SCOUT, VENUS HA APARECIDO



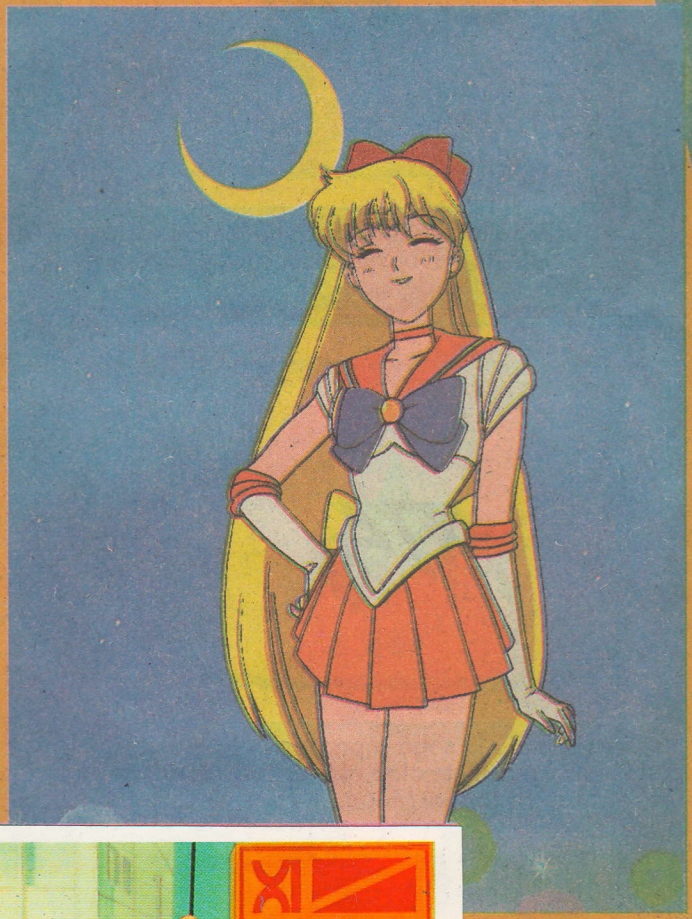
165. Malachite se presenta y pide permiso a la reina para ayudar a Zoycite a atrapar al enmascarado.

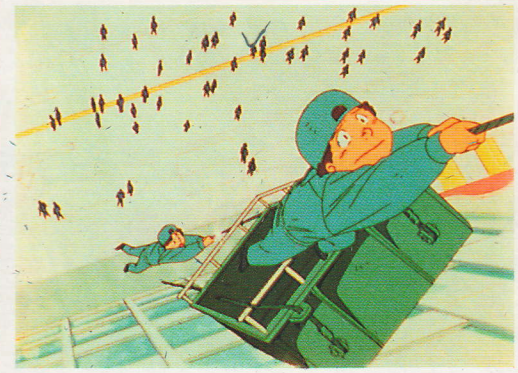


166. En la Tierra, los obreros que limpian un edificio corren peligro cuando se rompen los cables del andamio.

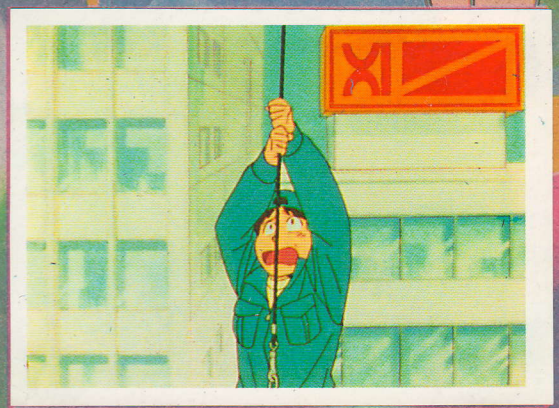


167. Darien observa lo sucedido y descubre que son unos extraños cristales los que provocan el accidente.

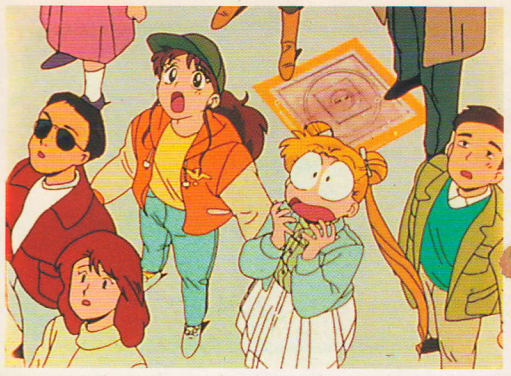




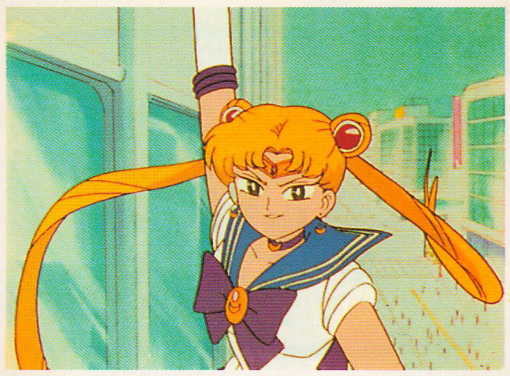
168. "¡Auxilio, ayúdennos, por favor!", gritan asustados los trabajadores mientras se sujetan desesperadamente.



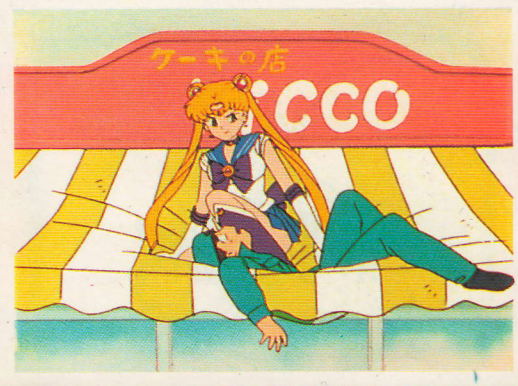
169. El hombre que se encuentra al final de la cuerda no puede sostenerse por más tiempo y cae al vacío.



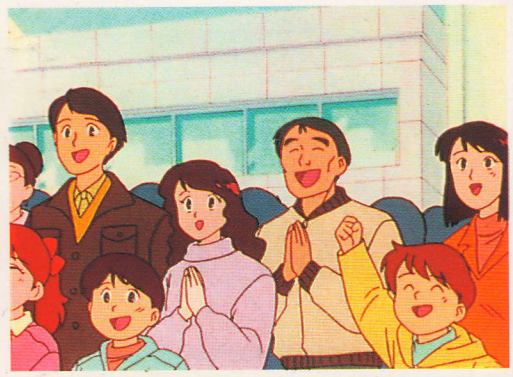
170. Abajo, la gente mira sorprendida y teme lo peor, pero en ese preciso momento...



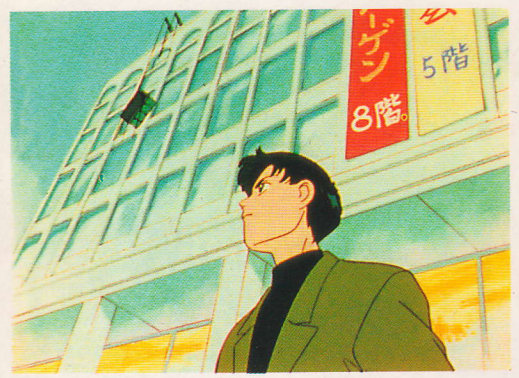
171. ...aparece Sailor Moon, quien utilizando una cuerda para balancearse, logra coger al obrero en el aire.



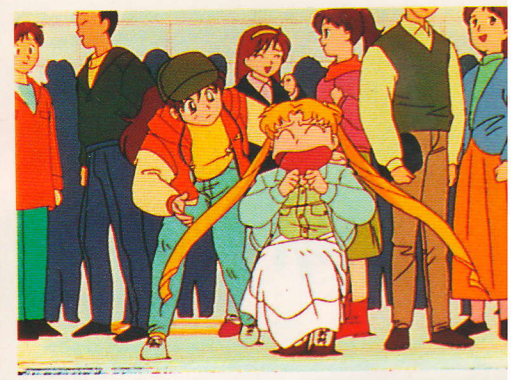
172. Sailor Moon sostiene firmemente al hombre y lo deja sobre un toldo, sano y salvo. Después, se aleja del lugar.



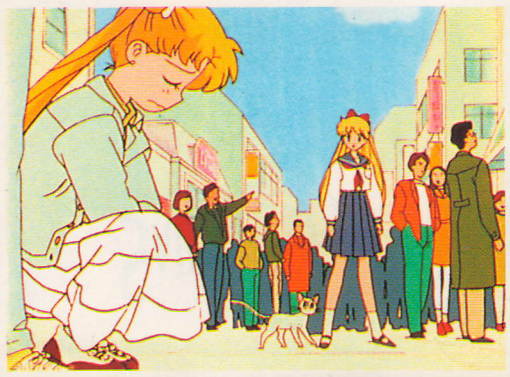
173. La gente está admirada por tan heroico comportamiento y empieza a lanzar gritos y hurras entusiastas.



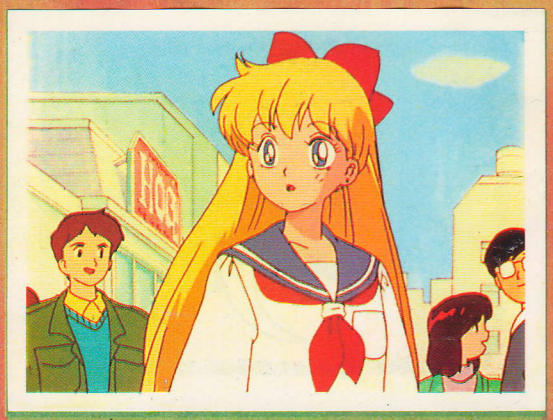
174. "Rompió la soga a propósito", piensa Darien. El presiente algo raro en todo esto y va en busca de Sailor Moon.



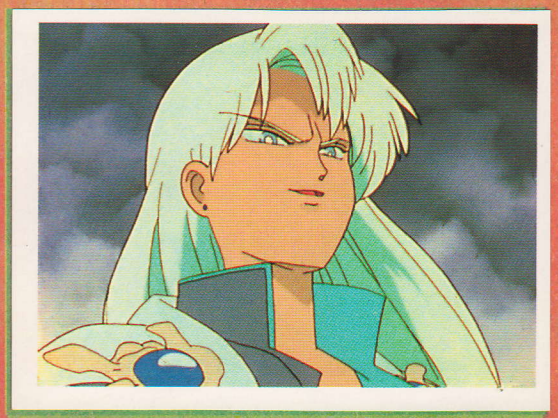
175. Serena llora desconsoladamente al ve que hay otra Sailor Moon. Lita la consuela sugiere que todas se reúnan.



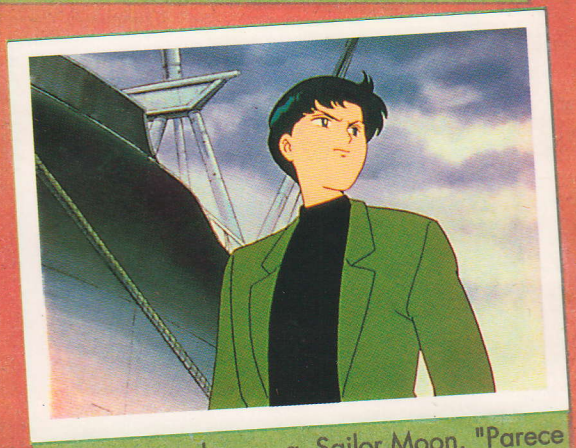
176. La angustiada Serena se siente mal, pero se tranquiliza y acompaña a su amiga para ver a las otras Sailor Scout.



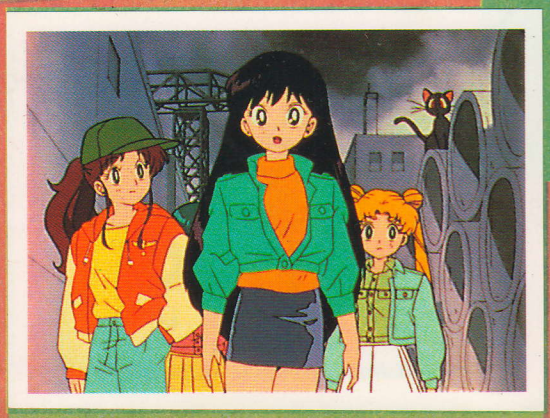
177. Una muchacha que se halla entre la multitud voltea para mirar a Serena, pues le parece muy raro que ella llore.



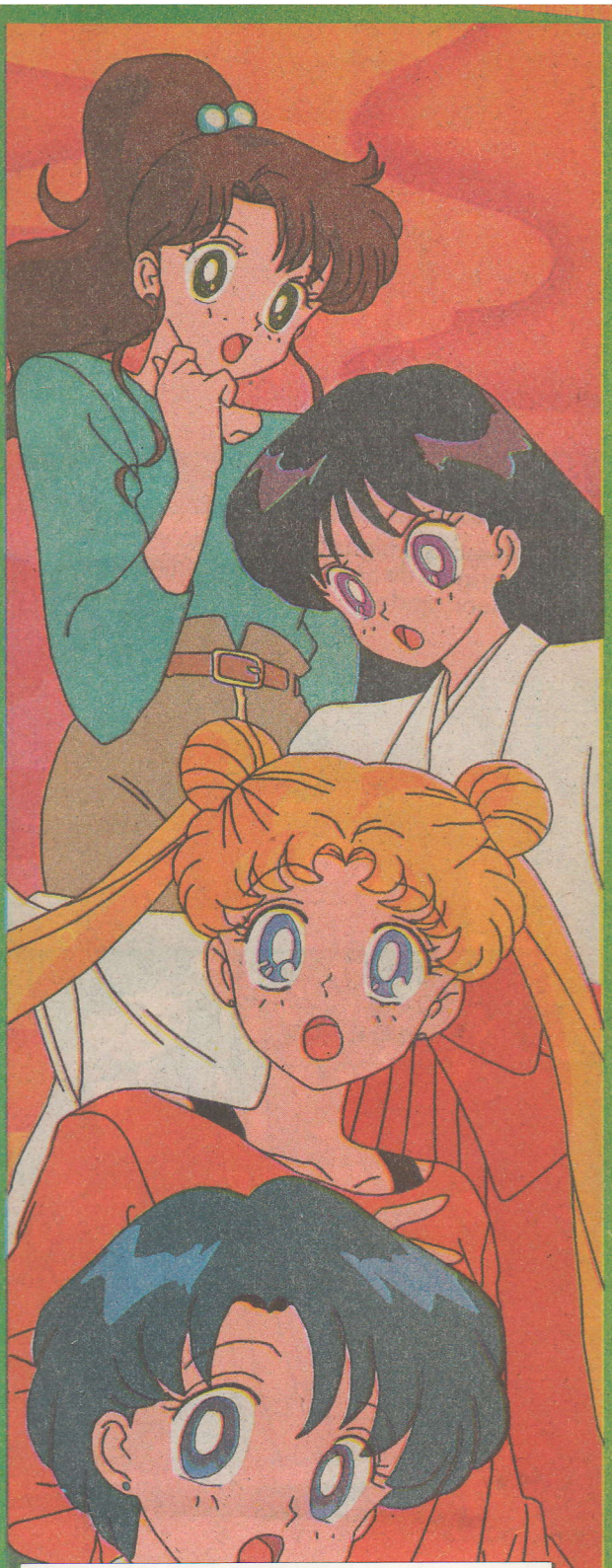
178. "Los únicos que pueden seguirla son las Sailor Scout y Tuxedo Mask. Esperaré", piensa Malachite lleno de odio.

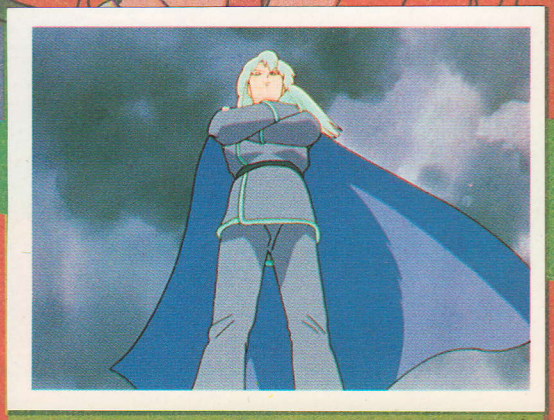


179. Darien busca a Sailor Moon. "Parece que estaba por aquí; debo haberla perdido", dice al no encontrarla.

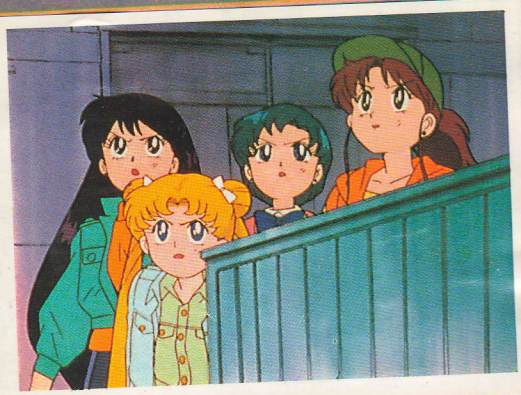


180. Las Sailor Scout siguen a la falsa Sailor Moon. "Quizás se trate de la última integrante del grupo", piensan ellas.

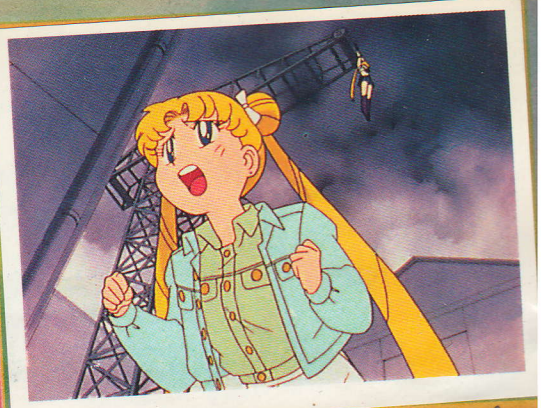




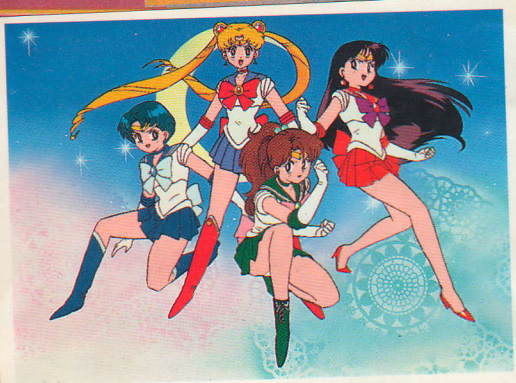
181. Malachite prepara su trampa y cuelga de los brazos a la falsa Sailor Moon. "Ahora sólo esperaré", dice con malicia.



182. Nuestras amigas oyen un grito y corren para averiguar de qué se trata, encontrando a Sailor Moon atada.

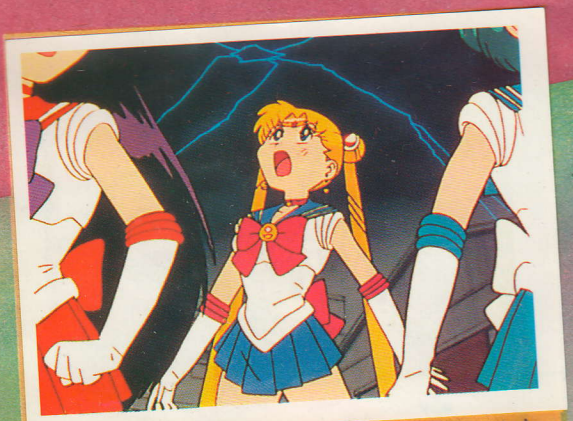


183. "Quizás sea una trampa. De todas formas, tenemos que transformarnos y sacarla de allí", dice Serena.



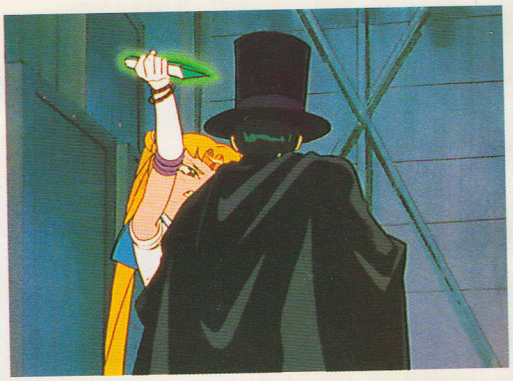
184. Las jóvenes se transforman y se convierten en Sailor Moon, Mercury, Mars y Júpiter.

185. "Las esperaba", dice Malachite, quien se presenta como uno de los grandes del reino de la oscuridad.

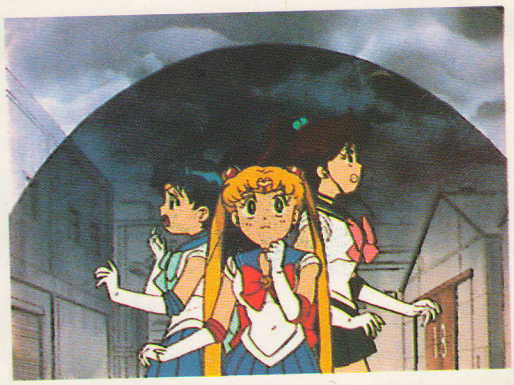


186. Ahora en la plenitud de su poder, Malachite empieza a encerrar a las Sailor Scout en una cápsula de oscuridad.

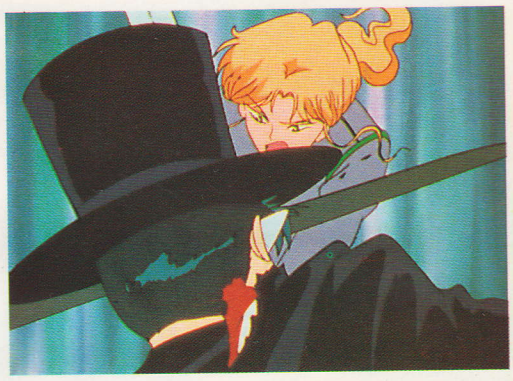
187. En otro lugar, Tuxedo Mask ve atada a Sailor Moon y, aunque sospecha que puede ser una trampa, la rescata.



188. Cuando ya se encuentra a salvo, la falsa Sailor Moon aprovecha un descuido y apuñala a Tuxedo Mask.



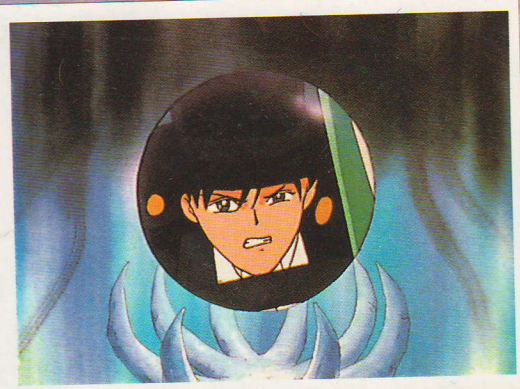
189. Las Sailor Scout continúan prisioneras y no logran liberarse pese a que hacen uso de toda su fuerza.



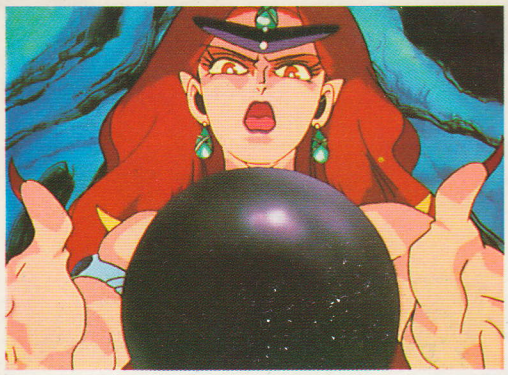
190. Tuxedo Mask comprueba que Sailor Moon es en realidad Zoycite, quien ahora lo ataca con fiereza.

191. Zoycite utiliza una poderosa arma y descubre la verdadera identidad de Tuxedo Mask.

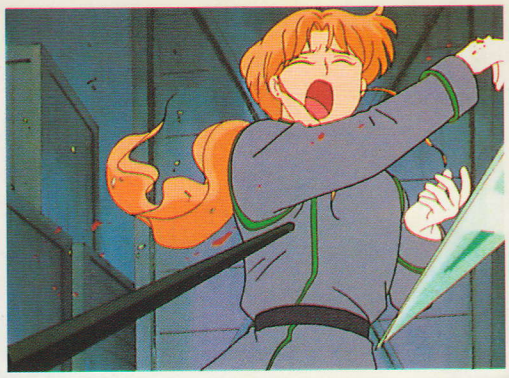
192. "Qué hermoso rostro, Tuxedo Mask", dice Zoycite contenta luego de haberlo desenmascarado.



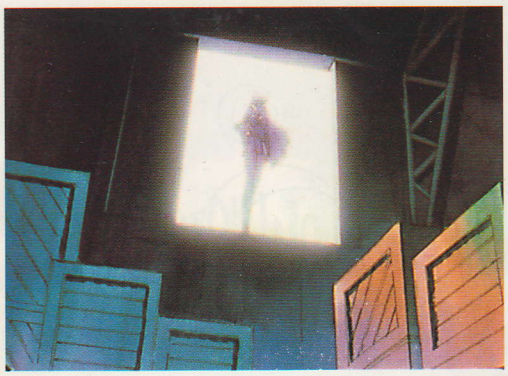
193. Desde el reino de la oscuridad, la reina Beryl observa en su bola de cristal todo lo que ocurre.



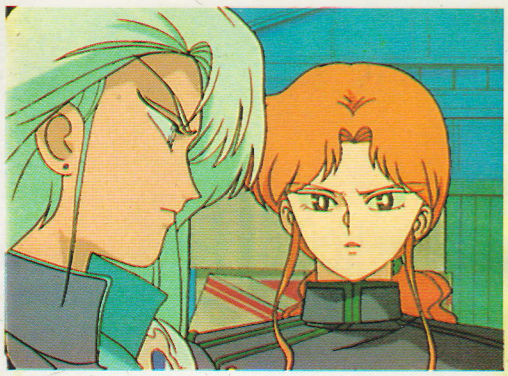
194. "¡Tú otra vez!", dice con sorpresa y furia la diabólica Beryl.



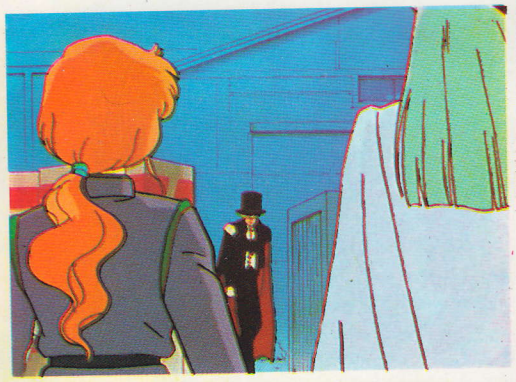
195. De pronto, desde las sombras se escucha una voz que dice "¡Rayo creciente!", y al instante una potente luz hiere a Zoycite.



196. Tuxedo Mask escapa y Zoycite alcanza a ver tan sólo una fugaz silueta.

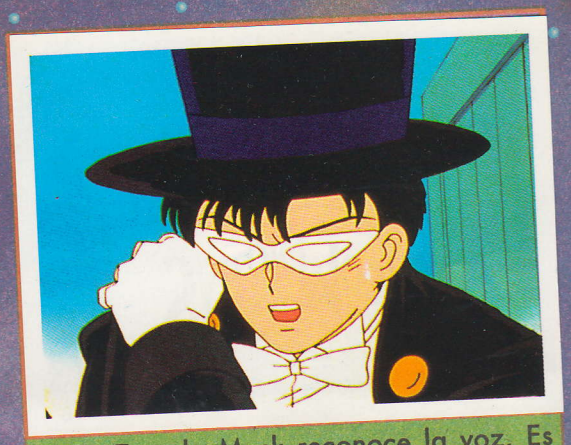


197. Zoycite se acerca a Malachite para advertirle que otros enemigos se encuentran rondando el lugar.

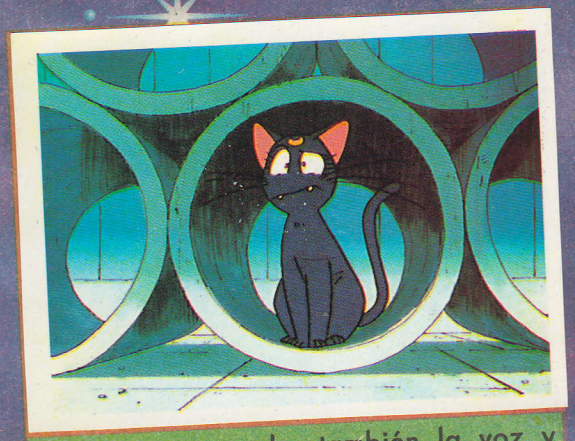


198. Los súbditos de Beryl llaman a Tuxedo Mask y le dicen que si no entrega los cristales Arco Iris, sus protegidas serán destruidas.

199. Se escucha entonces una poderosa voz que anima a Tuxedo Mask para que no se rinda. Los malignos oyen sorprendidos el misterioso mensaje.

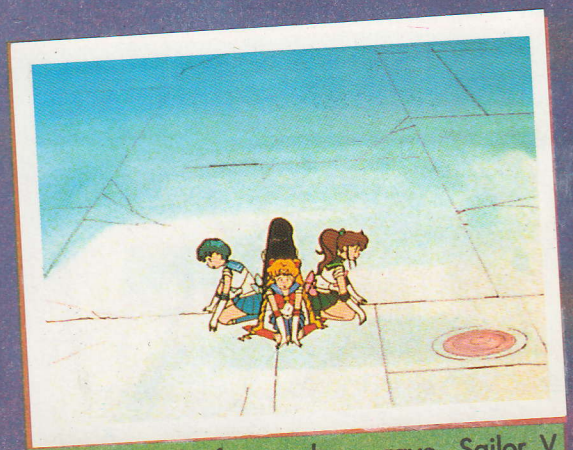


200. Tuxedo Mask reconoce la voz. Es la misma persona que lo salvó de morir a manos de Zoycite.

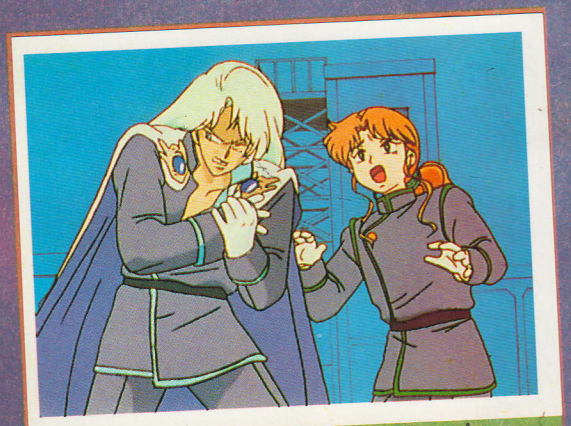


201. Luna escucha también la voz y reconoce que pertenece a la quinta Sailor Scout.

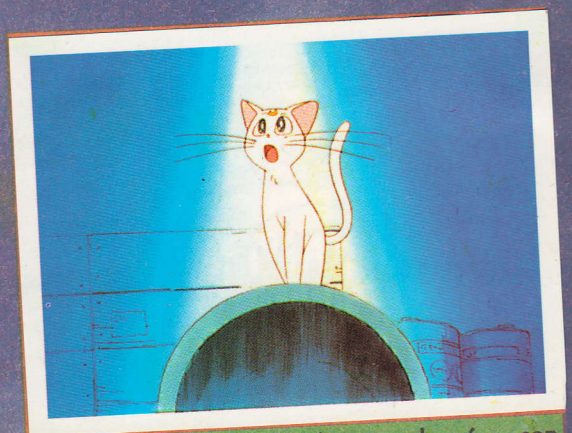
202. De pronto, desde las sombras aparece Sailor V que utiliza su poder del Rayo Creciente.



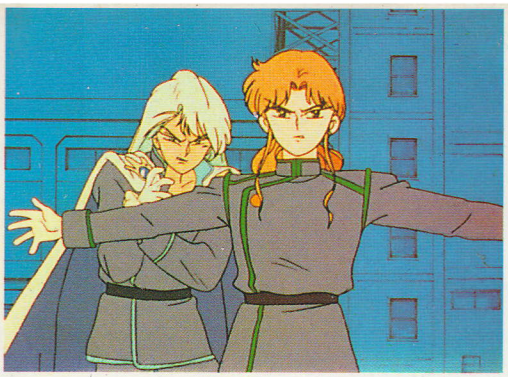
203. Con la fuerza de su rayo, Sailor V destruye el campo oscuro y las Sailor Scout son liberadas al fin.



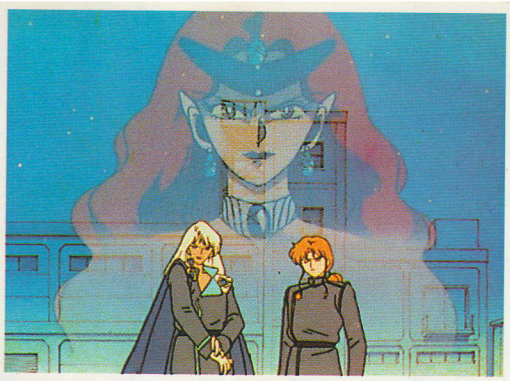
204. Malachite se encuentra malherido, pues la poderosa luz de Sailor V también golpeó su mano. "¿Quién eres tú?", pregunta molesto.



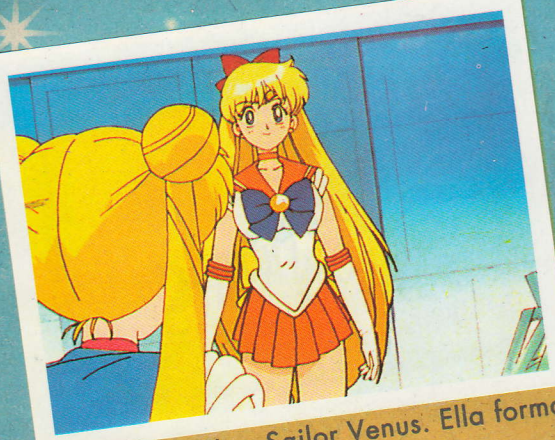
205. Artemis, el gato de la nueva heroína, contesta: "Ella es Sailor V, y representa a la justicia. Es llamada también Sailor Venus".



206. Zoycite protege a su compañero y dice que ahora se encargará de destruir a las valerosas muchachas.



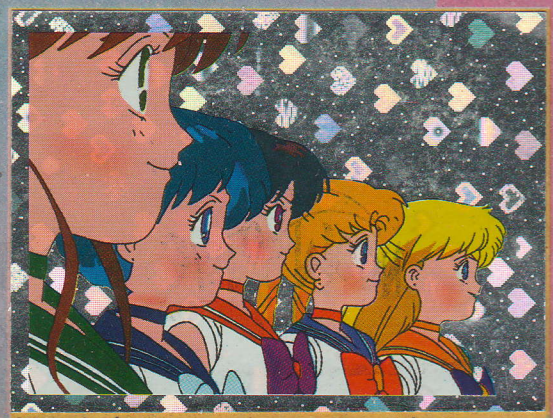
207. La reina Beryl se presenta y ordena a sus súbditos que regresen. Ella se va, pero jura cobrar venganza.



208. Sailor V es Sailor Venus. Ella forma ahora parte del equipo.

209 Tuxedo Mask se retira al ver que las Sailor Scout se encuentran sanas y salvas.

210. "Cinco Sailor Scout y dos gatos se han reunido, somos todos los miembros", dice Artemis.



211. Sailor Venus, ¿acaso eres tú la Princesa de la Luna?

Diviértete coleccionando este maravilloso álbum... ¡y goza con las aventuras de Sailor Moon y sus amigas!

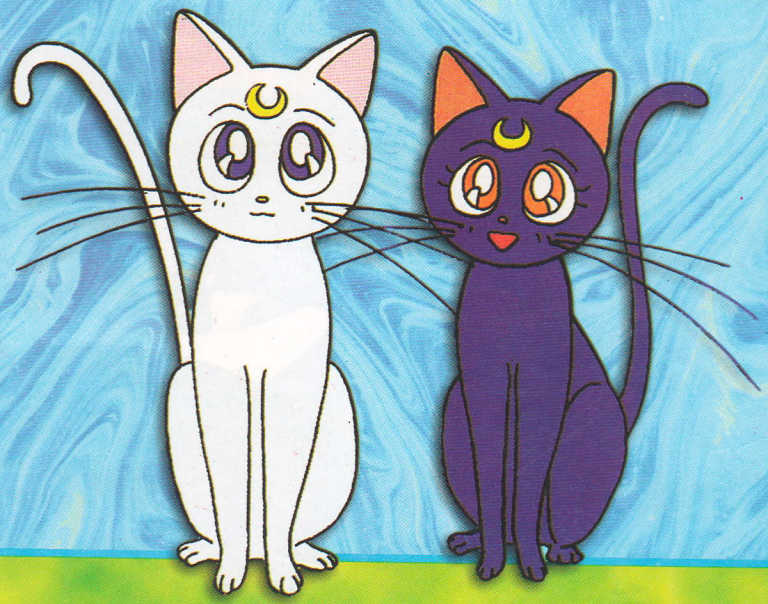


TABLA DE CONTROL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
109	110	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131
132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143
144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155
156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191
192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203
204	205	206	207	208	209	210					

Hologramas

111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121
211										

María Antonieta Flores Martínez.

LIBRO ALBUM

SAILOR MOON